
ACTION GAMES
PEDISELA A PAPA NOEL
Rep. Argentina AÑO 2 - Nº 19 $ 3,80
EDITORIAL QUARK
FINAL FIGHT 2
TAZ-MANIA
SUPER NINTENDO
DRACULA
SUPER NINTENDO
THE FLINSTONES
MEGA
PC: TRISTAN
MEGA
OUT OF THIS WORLD
SF2
CHAMPION EDITION
Ganadores del Concurso Graffiti

START

ACTION GAMES

AÑO 2 Nº 19 - DICIEMBRE 1993

ACTION GAMES: Pedísela a Papá Noel. A sacarle punta al lápiz y a escribirle la cartita al muchacho Noel porque la Navidad está cerca y nos vamos a quedar sin regalos. Esta es tu oportunidad para pedirle a Papá Noel que te traiga una máquina de 16bit, algunos cartuchos o un accesorio. Mandale la carta ya mismo. No te olvides de portarte bien y de tomar toda la sopa que te dan. Nosotros te deseamos la mejor de las Navidades y un copado año nuevo. Sabemos que te lo merecés. No te pierdas el número de Enero de Action.

¡Chau Gamemaníacos!
La Banda de Action

Este es el código de puntaje que utilizamos


POBRE


REGULAR


BUENO


OPTIMO

SUPER NES

NINTENDO

MEGA DRIVE

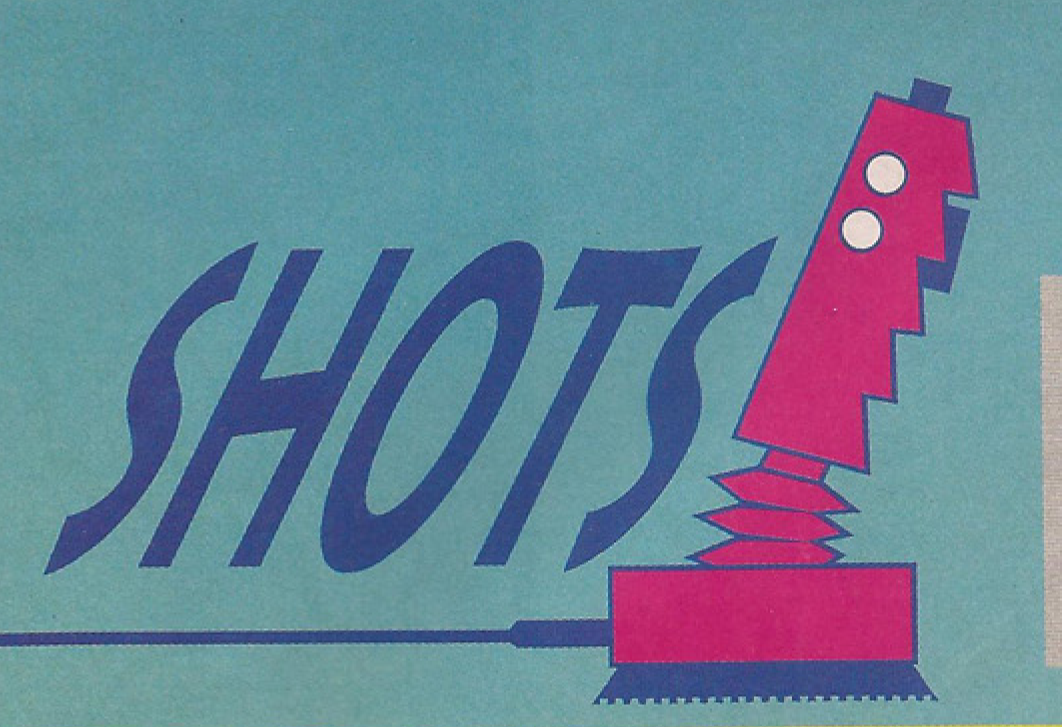
MASTER SYSTEM

PC

ARCADES


SUPER NES™
Comenzá con una computadora de 16-bit que puede generar 32.000 colores. Escucha su verdadero sonido stereo digital de 8 canales. Mirá pantallas que rotan y se mueven en cualquier dirección con increibles gráficos en 3-D. Estás experimentando lo último en videojuegos de 16-bit - el Super Nintendo.
Elegí entre dos configuraciones de sistema. El Super NES Control Set™ que incluye la consola Super NES™ y un joystick. Te permite elegir el juego que vos querés! O elegí el sistema completo - El Super NES Super Set ™. Incluye la consola Super NES, dos joysticks y la última aventura de Mario - Super Mario World ™.
SUPER NINTENDO
TETRIS™
▶1PLAYER 2PLAYER
©1989 Nintendo
Nintendo GAME BOY™
GAME BOY®
Poder portátil y personal para todos! La creciente variedad de juegos ya alcanza a más de 300. Podés elegir juegos de deportes, shows de TV, rompecabezas, acción o aventuras. El Game Boy va adonde vos vayas, y es lo suficientemente poderoso como para llevarte adonde quieras estar - Tu campo de golf favorito, las cavernas del planeta SR388, o los palacios de Super Mario Land ™. Elegí entre dos opciones. El Game Boy Basic™ o el Complete System™ que viene con auriculares stereo, un cable para que se puedan divertir dos jugadores, y el juego de ingenio mundialmente más famoso - El Tetris!
BRIONES ARGENTINA S.A.
Ventas: Córdoba 1539 1ºA - Tel. 812-7322 42-8669 814-5299 Administració


Nintendo
NINTENDO TE DA EL PODER DE ELEGIR ENTRE TRES GRANDES SISTEMAS D VIDEOJUEG Y CIENTOS DE GRANDE JUEGOS
POWER OF CHOICE
NES™
El Nintendo 8-bit marca el standard en los sistemas de juegos familiares. Este sistema es jugado por más de 60 millones de personas. Es ideal para cualquier nivel de jugador porque podés elegir entre más de 500 juegos. El nintendo también utiliza accesorios que te permiten jugar más rápido y de varias maneras, sólo uno por vez o compartirlo con amigos. El Challenge Set ™ incluye la consola, dos joysticks standard y el videojuego más popular de todos los tiempos, Super Mario Bros 3™, en su versión original. Es un gran sistema a un gran precio.
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo
SUPER SET
SUPER NINTENDO
GAME BOY
CHALLENGE SET
THE SYSTEM THAT SET THE STANDARD!
presentante exclusivo para Argentina de
y Service: Av. Independencia 3485 - Tel. 93-3080 97-0428
GARANTIA
Nintendo
ARGENTINA



SEGA ATACA NUEVAMENTE

MEGA DRIVE 2 YA ESTA EN VENTA

El videogame fue rediseñado, viene con joysticks de seis botones, cuesta menos y es más avanzado que el Mega actual

A fines de abril del 93, los comercios japoneses recibieron las primeras unidades del Mega Drive 2 y Mega CD 2. Además del diseño innovador, que ya podés ver en las fotos, otra gran sorpresa fue el precio de los nuevos aparatos. El MD2 está costando 13.000 yens, el equivalente a 112 dólares, mientras la versión anterior costaba alrededor de 184 dólares. El precio del MCD2 es para caerse de espaldas: 30.000 yens, más o menos 260 dólares. La versión anterior costaba el equivalente a 435 dólares en el Japón.

Una vez más, la revista Mega Drive Fan (edición de mayo, páginas 8 y 9) comentó que el Mega Drive 2 tiene un procesador más rápido y salida de audio stéreo. La revista anunció, para sus próximas ediciones, un análisis técnico completo del equipo. Un anuncio del MD2 en la misma revista informa que el equipo es capaz de mostrar 250 colores en la pantalla. El MD normal tiene capacidad para procesar 64 simultáneamente.

Para reducir el precio del MD2, Sega disminuyó el tamaño de la consola, eliminó la placa modem (para hacer la conexión entre dos aparatos vía red telefónica) y retiró el chip de 8 bits que hacía al Mega compatible con el Master. O sea: con el MD2, ya no se podrá usar el adaptador para juegos de Master.

En compensación, la nueva consola viene con un joystick de 6 botones. Este accesorio se vende en forma separada y es totalmente compatible con el Mega Drive normal.

Para bajar aún más el precio del Mega CD2, Sega sustituyó esa bandeja que "tragaba" los CDs por un sistema más simple, en el que el propio usuario coloca el disco quitando la tapa en la parte de arriba. Los Leds (indicadores luminosos) que traía la versión anterior en la parte frontal, también desaparecieron. En el MCD2 sólo quedó el Led de Power. La pantalla de presentación del aparato (la que aparece enseguida que lo encendés) también está diferente: ahora tiene la presencia de Sonic haciendo su famoso gesto con la mano. El material no comenta modificaciones en el desempeño del equipo.

Pero el cambio más visible en el MCD2 está en el diseño. El nuevo accesorio se volvió más largo para ubicar el Mega Drive 2, y también el Mega normal, sobre lado derecho. Y así, como el accesorio es compatible con las dos consolas, vale también lo inverso: el Mega Drive 2 acepta perfectamente al Mega CD normal.

Bueno, amigos, eso es todo lo que por ahora sabemos sobre los nuevos aparatos de Sega en Japón. Vamos a esperar otras noticias y, quien sabe, un Mega Drive 2 en vivo y en colores para probar. ¡Hasta la vista!



El Mega Drive 2 y el Mega CD2 son compatibles con sus antecesores.

ESTOS JOYSTICKS SON FIEBRE EN EUROPA



¿Joysticks sin cable, llenos de botones, función turbo, rapid-fire, esto y lo otro? Nada de eso. Los controles que son una verdadera fiebre entre los gamemaníacos europeos tienen formato de Batman, Bart Simpson, Alien y Terminator. Son fabricados por la firma inglesa Cheetah en las versiones Master System, Mega Drive y Nintendo 8 bits. Evidentemente, hay para todos los gustos en este mundo.



NINTENDO 8 BITS YA NO SE PRODUCE MAS EN EL JAPON

Los japoneses no se andan con bromas. Con el éxito de los videogames de 16 bits, comenzaron a usar cada vez menos el Famicom (nombre del Nintendo 8 bits en Japón). Las cosas llegaron a un punto en el que Nintendo japonesa decidió terminar con la producción de juegos y consolas Famicom en ese país. Todos los profesionales que estaban vinculados al desaparecido videogame fueron transferidos y, ahora, refuerzan el equipo que produce el Super NES.

El Nintendo 8 bits tuvo una carrera ejemplar en Japón. Presentado a mediados de los años '80, el videogame vendió 18 millones de unidades sólo en ese país. ¿Cartuchos? Unos 200 millones, aproximadamente. Se estima que existen unos 1000 títulos para esta máquina y accesorios que nosotros ni soñamos encontrar por aquí.

Pero, calma, no todo está perdido. Por lo menos por ahora, la decisión no afecta a la Nintendo norteamericana, que continúa produciendo consolas y juegos de 8 bits normalmente.

LAS NUEVAS CONSOLAS DE SEGA SON PRESENTADAS EN JAPON Y SORPRENDEN A LOS CONSUMIDORES. POR PARTE DE NINTENDO, LA NOVEDAD DEL MOMENTO ES LA SEGUNDA VERSION DE STREET FIGHTER PARA SUPER NES



LOS JAPONESES INVENTARON LA FERIA DE GAMES AMBULANTE



La feria ambulante, la última moda en Japón.

No contentos con realizar las ferias de videogames más alucinantes del planeta, los japoneses inventaron una nueva moda: exposiciones ambulantes. Son eventos que viajan de ciudad en ciudad, como si fueran un circo. La primera feria del género comenzó en Tokio y va a trasladarse a las principales ciudades de Japón.

Con presencias importantes como Sega, Konami y Namcot, la exposición tiene muchas atracciones para los visitantes. Para comenzar, se ganan un minimuñequito de Ryu, de Street Fighter, y pueden comprar cartuchos de Super Famicom por la mitad de precio, incluso los más nuevos.

En esta primera exposición ambulante, el público japonés tiene la oportunidad de probar los nuevos Mega Drive y Mega CD, con derecho a las explicaciones de los especialistas. Nintendo muestra la base de lo que será su CD ROM para el Super NES. Nec está exponiendo el PC Engine Turbo R y el prototipo de su videogame de 32 bits. ¡Uau! Según los expositores de Nec, los cartuchos de 32 bits tendrán capacidad todavía mayor que los del Neo Geo (que hoy llega a alrededor de los 330 Mega).

Otra atracción imperdible de la feria es el stand que muestra el proyecto de desarrollo de Street Fighter 3 para arcades. Ya hace bastante que dimos la noticia de la idea de Capcom de desarrollar una nueva versión, ¿recuerdan? Pues bien, el proyecto anduvo a velocidad tortuga por algunos meses, pero ahora parece que va a salir pronto. En la feria, los visitantes pudieron ver los dibujos de nuevos personajes y conocer otros detalles de la máquina. Según todo indica, Street Fighter 3 para arcades entrará en producción muy prontito.

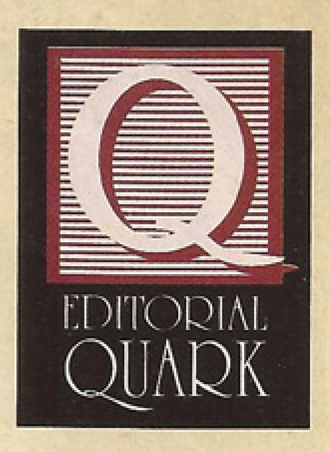
SUPER NES TENDRA NUEVO STREET FIGHTER



Nueva versión: Chun Li da un ciclón arriba y Ryu puede usar ropa azul

Calladita, calladita, Nintendo está trabajando hace algún tiempo en una versión Street Fighter 2 Turbo. En ella, además de elegir los jefes y dos personajes iguales, los jugadores podrán hacer verdaderas locuras: cambiar los colores de la ropa de los personajes, soltar magias desde arriba y hasta dar golpes teleguiados que persiguen a los enemigos. Los comandos del juego podrán ser más simples. Esperamos que Nintendo no exagere demasiado en los cambios y termine transformando la versión Turbo en una verdadera pavada (como son esas versiones piratas que andan por ahí).

La fecha de presentación todavía no ha sido divulgada pero, probablemente, será cercana a la del SF2 para Mega Drive. Otro fabricante que también tiene una versión de SF2 Champion Edition lista para salir es Nec. Seguramente, también van a esperar la presentación de Sega. O sea que en estos días tendremos una verdadera lluvia de versiones de Street Fighter. ¡Y de las auténticas!



Azcuenaga 24 - 2° - Of. 4
1029 - Buenos Aires - Argentina
Tel. 951-6239 - Fax 952-3834

Editor Elio Somaschin

Director Claudio E. Velosc

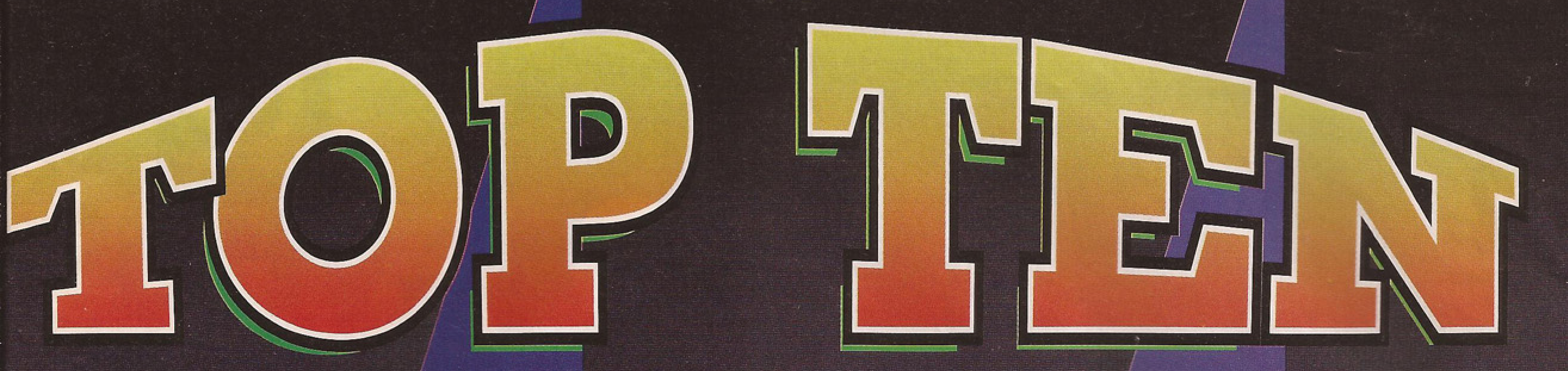
Distribución Capita
Distribuidora Cancellaro S.R.L
Virrey del Pino 2639 - Capita
Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C
Velez Sarsfield 1950 - Capital
Uruguay
Berriel y Martínez
Paraná 750 - Montevideo - R.O.U.

Fotocromía Artes Gráficas Vladimi
Jufre 537 - 1° - Capital

Impresión Editorial Antártica S.A. - Chile



AÑO 2 - Nº 19 - DICIEMBRE 1993



ESTE ES EL RANKING QUE VOS ELEGISTE. LLAMA Y CONCURSA VOTANDO POR TU JUEGO PREDILECTO. NO TE LO PIERDAS.

SUPER NINTENDO

1º	MORTAL KOMBAT
2º	STREET FIGHTER 2
3º	STAR FOX
4º	CORRECAMINOS
5º	BATMAN RETURNS
6º	SUPER MARIO KART
7º	FINAL FIGHT
8º	ZELDA
9º	FATAL FURY
10º	BUBSY

MEGA DRIVE

1º	SONIC 2
2º	STREET FIGHTER 2
3º	FATAL FURY
4º	STREET OF RAGE 2
5º	MORTAL KOMBAT
6º	CHAKAN
7º	X-MEN
8º	TAZMANIA
9º	ALADDIN
10º	TORTUGAS NINJA

WINNER DE NOVIEMBRE

Mariano Kang, de Capital Federal

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

WINNER DE NOVIEMBRE

Walter Condori, de I. Casanova (B. A.)

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

El próximo TOP TEN se realizará con los votos recibidos hasta el 9 del corriente mes. A los que llamen con posterioridad se le computará el voto para el siguiente TOP TEN.

LLAMA DE LUNES A VIERNES

ACTION GAMES

JUNTO A LOS MEJORES

GAME BOY

1º	SUPER MARIO LAND
2º	SUPER MARIO LAND 2
3º	MORTAL KOMBAT
4º	TORTUGAS NINJA
5º	MEGA MAN 2
6º	BATMAN
7º	TINY TOON
8º	TERMINATOR
9º	ADVENTURE ISLAND
10º	BATTLETOADS

GAME GEAR

1º	SHINOBI
2º	SONIC 2
3º	OUT RUN
4º	SONIC
5º	PRINCE OF PERSIA
6º	SHINOBI 2
7º	ALIEN 3
8º	CHAKAN
9º	SPIDERMAN
10º	CASTLE OF ILLUSION

WINNER DE NOVIEMBRE

Guillermo F. Heinze, de Neuquén

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

WINNER DE NOVIEMBRE

Hernán Martínez, de P. Podestá (B. A.)

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

- SI NO TENES TELEFONO PODES MANDAR EL CUPON DEL TOP TEN SIN TELEFONO.
- SE PUEDE VOTAR UNA SOLA VEZ POR MES Y A UN SOLO TOP TEN.

DE 17 a 18hs AL 951-6239



ESTE ES EL RANKING QUE VOS ELEGISTE. LLAMA Y CONCURSA VOTANDO POR TU JUEGO PREDILECTO. NO TE LO PIERDAS.

NINTENDO

1º	SUPER MARIO 3
2º	STAR WARS
3º	GOAL 2
4º	STREET FIGHTER 2
5º	MEGA MAN
6º	BATTLETOADS
7º	TOP GUN 2
8º	FATAL FURY
9º	PAPER BOY
10º	LOS PICAPIEDRAS

WINNER DE NOVIEMBRE

Julia A. Avellaneda, de S. C. de Bariloche (R. N.)

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

MASTER

1º	SONIC 2
2º	GOLDEN AXE
3º	SONIC
4º	ASTERIX
5º	STAR FOX
6º	CASTLE OF ILLUSION
7º	TAZMANIA
8º	TERMINATOR 2
9º	ALIEN 3
10º	TOM & JERRY

WINNER DE NOVIEMBRE

Gastón Chumbita, de La Plata (Bs. As.)

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

El próximo TOP TEN se realizará con los votos recibidos hasta el 9 del corriente mes. A los que llamen con posterioridad se le computará el voto para el siguiente TOP TEN.

LLAMA DE LUNES A VIERNES

ACTION GAMES

JUNTO A LOS MEJORES

FAMILY

1º .... STREET FIGHTER 3
2º .... GOAL 2
3º .... BATTLETOADS
4º .... LOS CAMPEONES 2
5º .... JURASSIC PARK
6º .... SUPER MARIO 3
7º .... TINY TOON
8º .... LOS PICAPIEDRAS
9º .... STREET FIGHTER
10º .... WACKY RACES

PC

1º .... MANIAC MANSION
2º .... MONKEY ISLAND 2
3º .... MONKEY ISLAND
4º .... PRINCE OF PERSIA
5º .... WOLFENSTEIN 3
6º .... WOLFENSTEIN
7º .... INDIANA JONES 4
8º .... FLASHBACK
9º .... PREHISTORIK
10º ....WING COMMANDER

WINNER DE NOVIEMBRE

Gastón de Filipis, de Caseros (Bs. As.)

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

WINNER DE NOVIEMBRE

Darío Alti, de Mataderos (Bs. As.)

Concursá por una remera *Action Games* obsequio de Editorial Quark

- SI NO TENES TELEFONO PODES MANDAR EL CUPON DEL TOP TEN SIN TELEFONO.
- SE PUEDE VOTAR UNA SOLA VEZ POR MES Y A UN SOLO TOP TEN.

DE 17 a 18hs AL 951-6239

EL VIDEO GAME DEL MAS RANA



PRESENTA





LA NUEVA GENERACION
EN VIDEO GAMES

Distribuye y Garantiza **BTE Electronics S.A.**
Av. Velez Sarsfield 396 Cap. Fed. (1281) Argentina
Paraguay 1321 Piso 7º Montevideo Uruguay



FROGGY

Lo podés conectar directamente a tu televisor. Viene con sistema Pal N de origen y joysticks desconectables

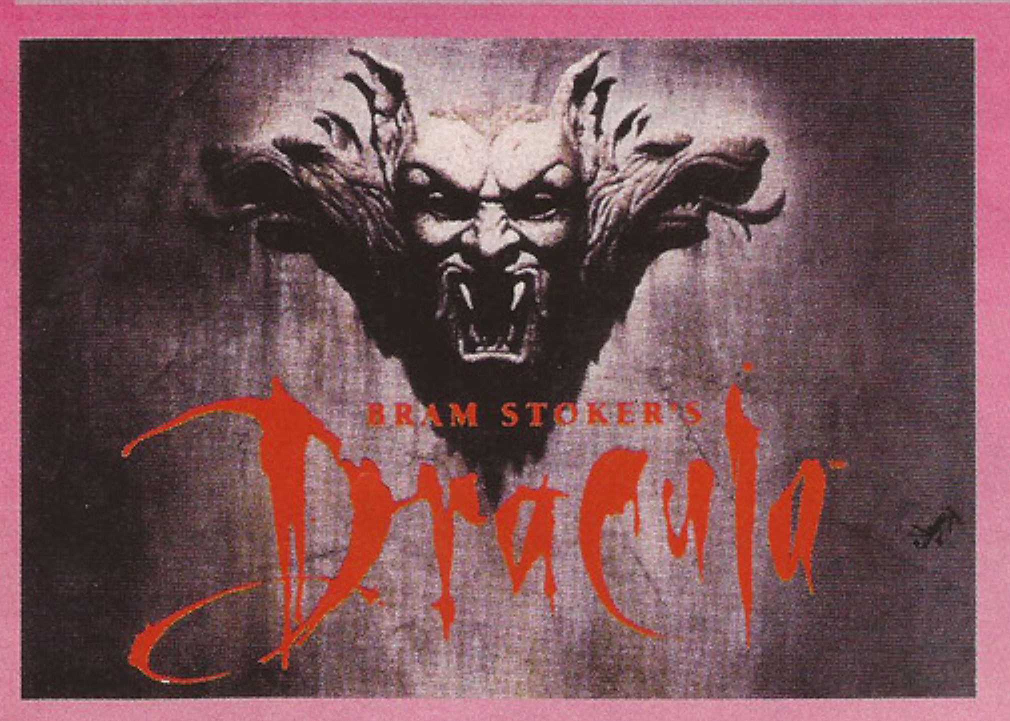
FROGGY
BLACK STAR

Antena, Control Remoto. Increíble calidad de imagen y sonido.Toda la nitidez, color y definición. Una estrella con brillo propio en video games.



FROGGY
GENIECOM

Auriculares. Antena. Control Remoto. Con un "genio" incorporado que te permite potenciar todos los juegos usando cartuchos comunes. Más vidas, más disparos para una diversión genial.



BRAM STOKER'S DRACULA / Psygnosis y Sony Imagesoft

Aventura | 8 Mega | 1 jugador



GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

Drácula, de Bram Stoker, fue un exitazo en los cines. También, no era para menos: el film tenía una bella historia, situaciones de suspenso y efectos especiales para sacarse el sombrero. Pero Drácula no se contentó con chuparle la sangre solamente a las víctimas de la película y decidió atacar también el mundo de los videogames. Hay versiones programadas para Sega CD, Mega Drive, Game Gear, Amiga y Super NES. Pero, ay, esta versión para Super Nintendo resultó igualita a la de la computadora. Sin sacar ni poner nada. Tu misión es reventar a un montón de muertos vivos, murciélagos y otros peligros hasta alcanzar el principal objetivo: exterminar a la raza del vampiro milenario.

Aburrido

El desafío deja mucho que desear. Los jefes son tontos. En cada una de las seis fases es necesario cumplir ciertas tareas y encontrar la salida, lo que es muy fácil: hay una flecha muy obvia marcando el camino todo el tiempo. En fin: es el tipo de juego que se puede terminar después de hacer la tarea de la escuela. Como el sonido es muy lindo y la presentación impresiona, los maniáticos de los games de aventuras, tal vez lo encuentren copado. Si ese es tu caso, a jugar se ha dicho.

COMANDOS

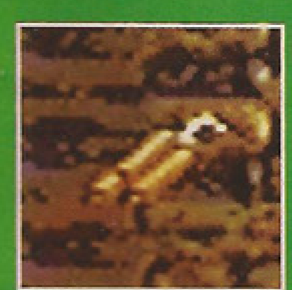
B	salto
Y	espadazo
A	ataca con otra arma
R	disminuye la velocidad del juego
↓	se agacha para tomar ítems

ENCENDE LAS ANTORCHAS PARA MARCAR PANTALLA

ITEMS

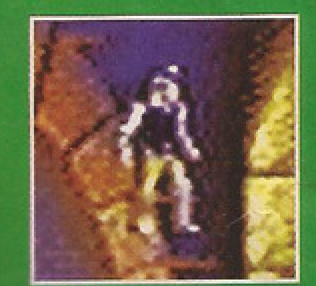

Mejora el alcance de los espadazos

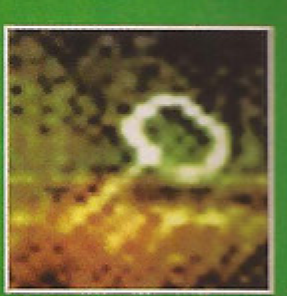

Dispara tiros fuertes


Hace el mayor estrago


Arma de poco alcance


Aumenta energía


Vida extra


Abre puerta de la fase 5


Abre pasaje secreto en la fase 5

EN TODAS LAS FASES TENES QUE ENCONTRAR A UN TIPO CON SOMBRERO. TE DARA BUENAS PAUTAS.



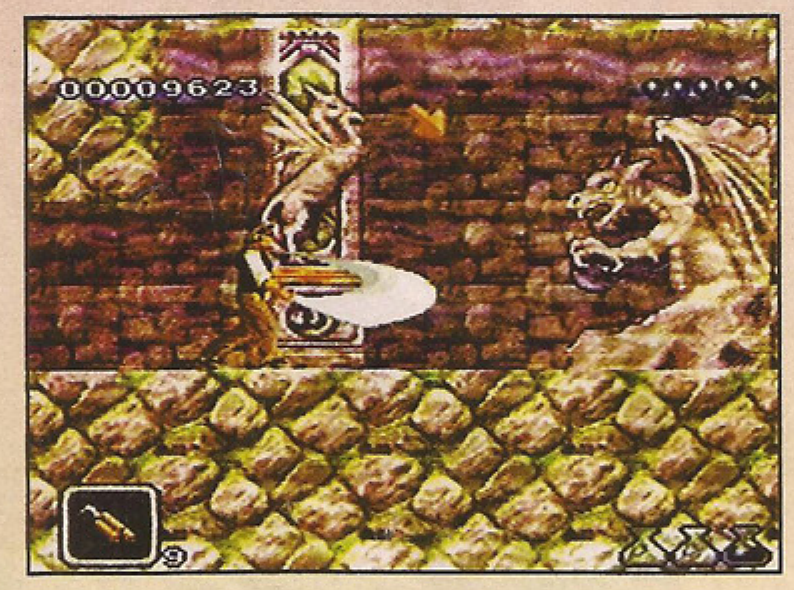
Tomá la dinamita en el ángulo inferior izquierdo del castillo, en la segunda fase.



En la fase 3, bajá por un agujero y pasá por dentro de las paredes para encontrar esta vida extra ...



Fase 5: aquí está la llave que vas a usar en una puerta más adelante.



En la segunda fase, reventá la bola en la mano de la estatua para abrir un pasaje secreto.



Esta mesa es el mejor atajo en la fase 4. Sólo tené cuidado para no caerte.



Este es el último duelo con Drácula, en su forma de rey. Basta atacar y esquivar los saltos de él.

Final Fight 2

¡Extra, extra! Capcom prepara otra novedad y hace saltar el mercado de games de lucha con la segunda versión de Final Fight. Con 12 Mega de gráficos absolutamente alucinantes, el game es mucho mejor que la primera versión. Los personajes están más grandes, más fuertes, más copados. Final Fight 2 equivale a Streets of Rage 2 para Super Nintendo.

El esquema del juego es exactamente igual al de la primera versión. Vos elegís entre tres personajes y tenés la misión de rescatar un cuarto amigo (que cayó en las garras de malhechores). Y blablablá, blablablá, blablablá. La historia es tan creativa como siempre. Pero la acción y los golpes compensan. El juego se desarrolla al estilo Streets of Rage: palizas en movimiento. Sólo que con personajes mayores, lindos escenarios, y sonido ...bueno, el sonido no es ninguna maravilla, pero alcanza.

Vuelta al Mundo

Cada fase de Final Fight 2 se desarrolla en un país diferente. Todo comienza en Hong Kong, a medianoche. Después continúa en Francia, Holanda y otros lugares. Los escenarios de cada una de las fases muestran elementos típicos de los países. Hay que ver los pequeños cafés con mesas en las calles de París. Y muchos otros detalles rebuenos. Los gráficos son tan elaborados que hasta le ganan a Street Fighter 2 en cuestión arte: 12 Mega muy bien gastados.

Y hablando de Street 2, hay MUCHAS semejanzas entre los dos juegos: algunos golpes, magias de los adversarios y background graphics (los famosos escenarios). Además, claro, de la importante presencia de espectadores. Chun-Li aparece en escena enseguida de la primera fase, y Guile, en la fase siguiente. A pesar de esta aparente falta de personalidad, Final Fight 2 garantiza diversión. Es, sin duda alguna, mucho mejor que la primera versión.

ILUSTRACION ELECTRONICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

LOS PROTAGONISTAS



PODES JUGAR FINAL FIGHT 2 CON UNO DE ESTOS TRES LUCHADORES: HAGGAR, MAKI Y CARLOS. HAGGAR ES FUERTE Y PESADO, MAKI ES RAPIDA Y LIVIANA. Y CARLOS UNE LO MEJOR DE LOS OTROS DOS.

FINAL FIGHT 2 / Capcom

Lucha — 12 Mega — 1 ó 2 jugadores

GRAFICO — SONIDO — DESAFIO — DIVERSION

EL JOYSTICK ES CONFIGURABLE. TODOS ESTOS GOLPES FUERON EJECUTADOS CON LA SIGUIENTE OPCION:

Y - ATAQUE B - SALTO

HAGGAR

Un verdadero Zangief todavía más maldito. Su fuerza es descomunal. Los puñetazos son su fuerte. Pero el pilón es lo máximo. Alto y robusto, Haggar sólo peca por falta de agilidad. Pero, para su tamaño, hace bastante.

GIRO CON BRAZOS



Es la magia. Explosiva: Y + B

VOLADORA

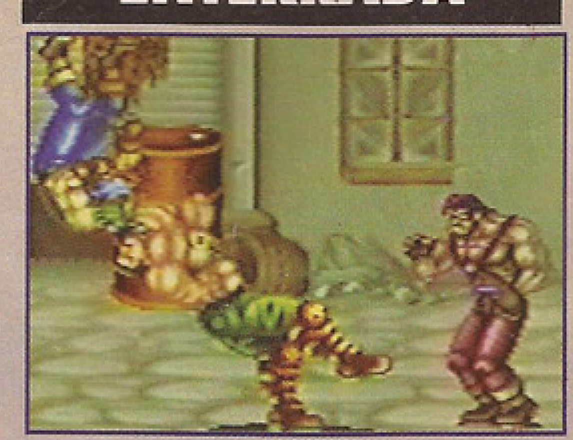
Sorprendente: B y, después, Y.

PILON



Agarrá, saltá y apretá Y.

ENTERRADA



Para quebrar costillas. Agarrá ← + Y

MAKI

Muchacha rubia y atractiva. Pero no seduce a las víctimas: las golpea. Rápida como la luz, Maki es liviana, tiene fuerza considerable y usa las piernas como nadie. ¿Quién dijo que las mujeres no saben dar golpes?

LANZAMIENTO



Llegá bien cerca y apretá Y

GIRO EN EL SUELO



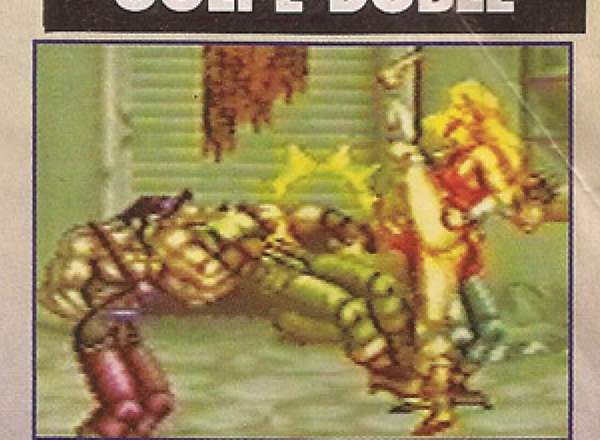
Magia: Y + B

PISOTON



¡Genial! B, ↑ + Y

GOLPE DOBLE



Puñetazos y patadas: Y, muy rápido

CARLOS

Ni liviano, ni pesado. No tan fuerte como el mastodonte de Haggar, ni tan ágil como Maki. Carlos parece inútil pero es el más equilibrado de los tres luchadores. Es ágil y fuerte en la medida justa.

ESPADA



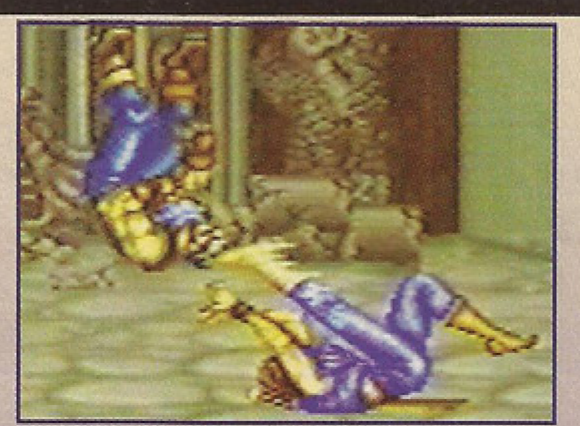
Magia rebuena: B + Y

VOLADORA



Avanzá, saltá y apretá Y

LANZAMIENTO ATRAS



Bien cerca, ← + Y

GOLPE DOBLE



Igual al de Maki: Y varias veces

Fase 1 HONG KONG



Fijate quién vino a comer: Chun-Li en persona. Muy serena, saborea un auténtico pescado crudo.



Este grandulón tiene herraduras en las manos y da choques. Y la víctima se convierte inmediatamente en esqueleto. Cuidado.



Atención a la sombra del jefe para no ser aplastado y perder energía. Acertale de lado: nunca por delante.

Fase 2 FRANCIA



Disfrutá del aspecto visual "Made in France". Todo el romanticismo de París en la pantallita de TV. Cortesía de Capcom.

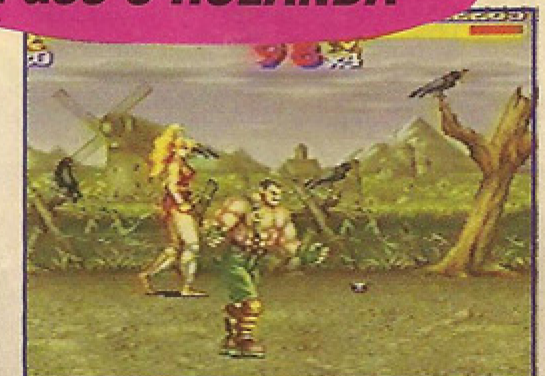


Guile no tenía qué hacer y decidió disfrutar de una pelea. Está del lado de los tipos que salen de este galpón loquitos por acabar con vos.

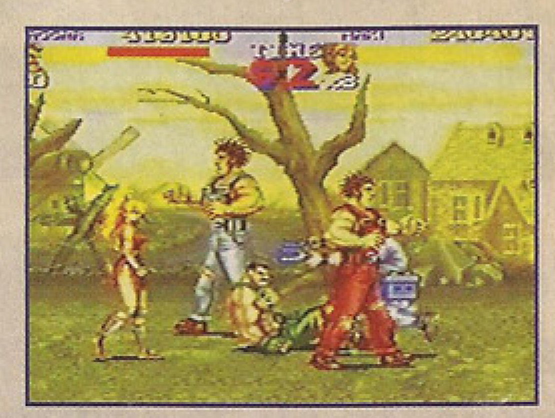


El jefe es un animal. Pega cabezazos, trastazos, pechazos, rodillazos y otros "azos" menos conocidos. Reventalo a base de voladoras.

Fase 3 HOLANDA



Más holandés imposible. Llanuras con molinos y canales:

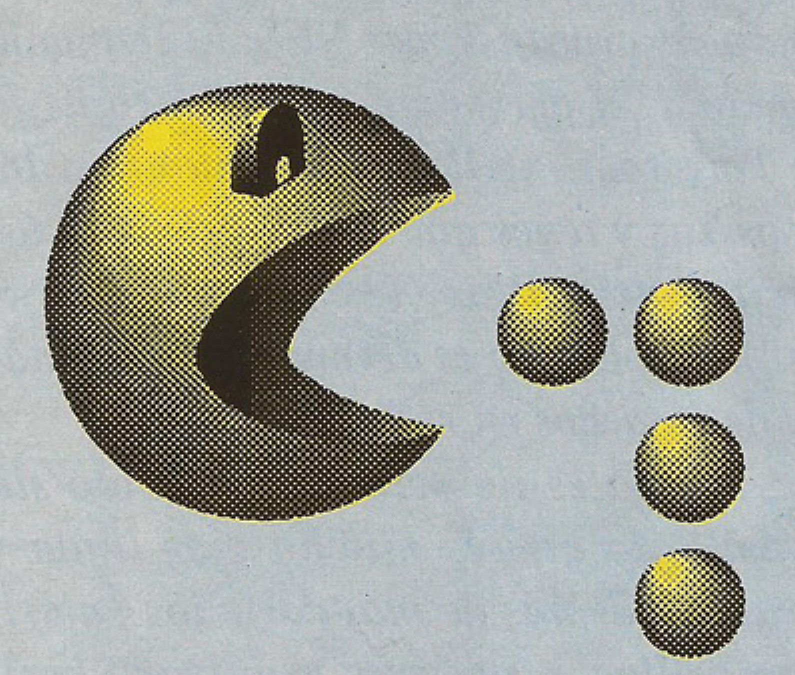


¡Uau! Demasiados tipos que te quieren comer vivo. ¿Qué hacer? Meta golpes con todo el mundo.



Jefazo totalmente UGA-UGA. Da saltos y pisotones. Aniquilalo con magia y voladoras.

VAMOS A DEJARLO AQUI PARA NO QUITARLE GRACIA. LA CUARTA FASE SE DESARROLLA DE NOCHE. UNA MASA. ¡PREPARATE!



Ganá en todas las direcciones con NTD.



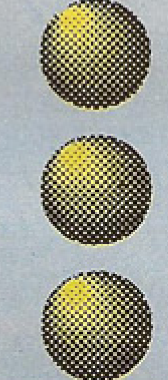
16 BITS

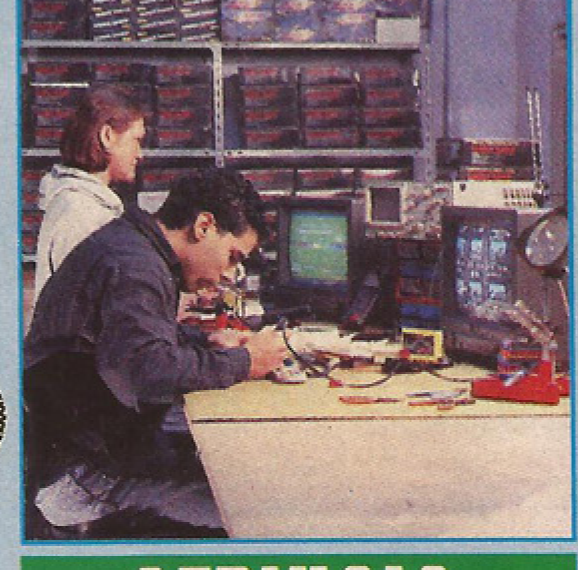
Para ganar desde el principio, NTD le brinda la mayor variedad de títulos, total garantía y absoluto respaldo en servicio técnico.

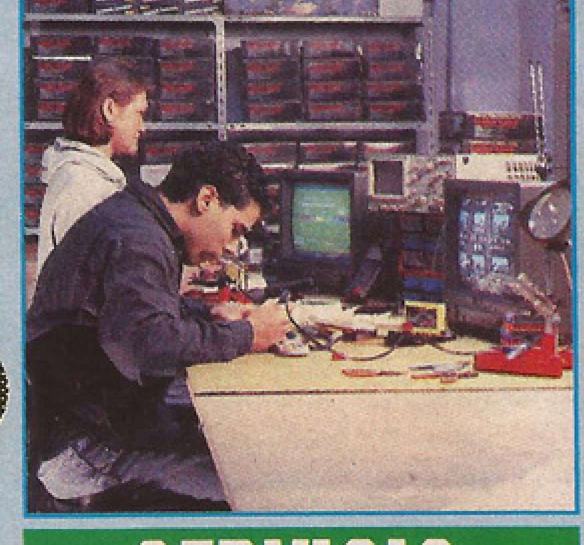


FAMILY GAME

El Nº 1 de los Family Game!. Por su calidad, diseño y tecnología ultraconfiable. Con joystick incorporados que elimina la posibilidad de rotura. Fabricados especialmente para la Argentina bajo los más modernos conceptos de CALIDAD TOTAL, brindándole al usuario mucha más satisfacción por largo tiempo.

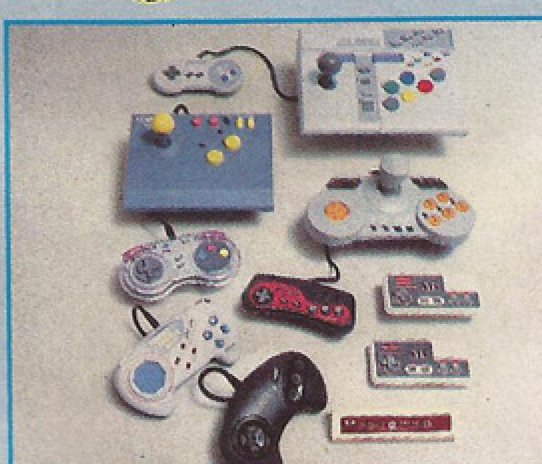






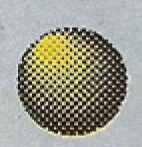
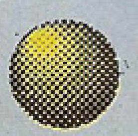
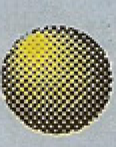
SERVICIO TECNICO

Profesionales especializados y una importante infraestructura para garantizar todos y cada uno de los equipos y accesorios que produce o importa

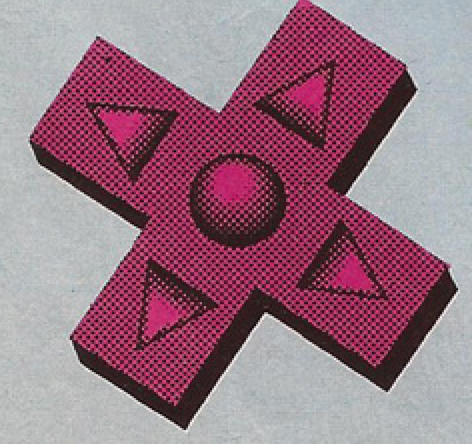


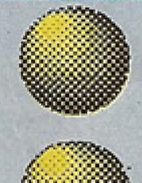
ACCESORIOS

La gama más completa en repuestos y accesorios la tiene NTD. Con el respaldo que le brinda su stock permanente y su reconocido asesoramiento.

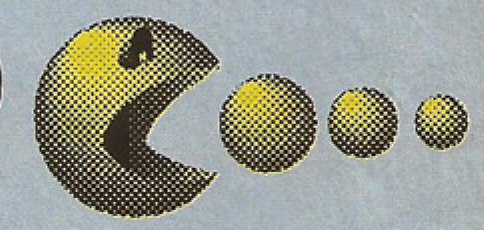






ENVIOS A TODO EL PAIS
VENTA A COMERCIOS
EXCLUSIVAMENTE





THE WORLD OF VIDEO GAME

NTD ELECTRONICA ARGENTINA S.R.L.
GUARDIA VIEJA 4438, (1192) CAPITAL FEDERAL
TEL. 862-1192 - TEL./FAX: 89-8153



¡Ñac-ñac! El mayor comilón del planeta llegó para devorar tu Super NES. El Demonio de Tasmania, el personaje más cómico de la serie Tiny Toon, ya llega como un huracán. Vos sos Taz y tenés que correr detrás de los pajaritos amarillos (los famosos "kiwi birds"). Tu objetivo es devorar un cierto número de pajaritos en cada fase.

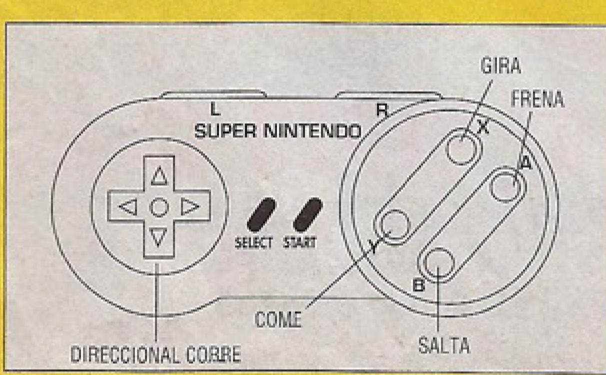
Taz-Mania es un verdadero F-Cero sin autitos. Sólo que es mucho más lindo y divertido. Además de mandarte los pajaritos amarillos, tenés que esquivar ómnibus, camiones, postes de electricidad, lagos, pozos de petróleo y otros obstáculos. Las caras y bocazas que hace nuestro Demonio comilón son para reírse de buena gana. El game es muy cómico, pero peca por ser repetitivo.

Comiendo pajaritos

El tema es el siguiente: vos conducís a Taz por caminos y más caminos. El diablo va hacia adelante, hacia atrás, hacia los lados; salta, gira, hace y deshace. El escenario varía, pero el objetivo es siempre el mismo: engullir a esos pobres pajaritos amarillos. Y, exactamente por esto, el game se vuelve repetido.

Taz-Mania podría ser un juego perfecto. Pero Sunsoft gastó demasiado en detalles del aspecto visual y expresiones faciales, y terminó dejando a los gamemaníacos más exigentes con la sensación de haber sido estafados. El juego es siempre igual. Incluso así, si querés reírte un rato y sobre todo si sos admirador de Taz, andá corriendo a buscarlo. No es ninguna obra maestra, pero garantiza momentos de la más pura diversión.



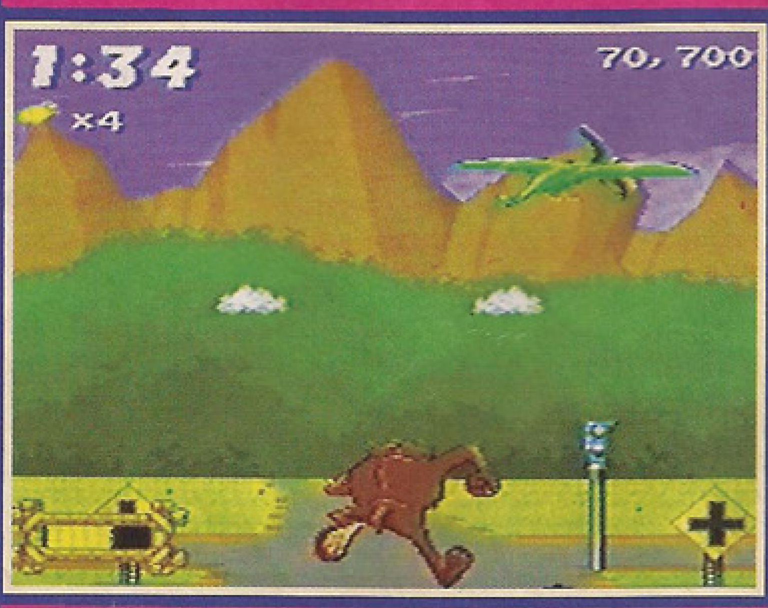




PELIGROS EN LA RUTA

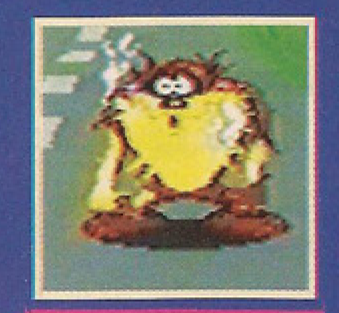


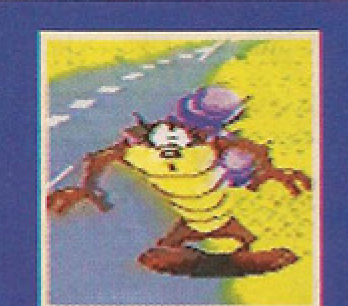
Fase de bonus. Tenés un minuto para juntar el mayor número de pajaritos que puedas.

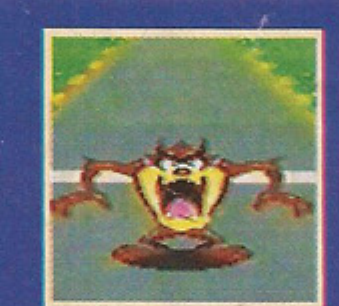


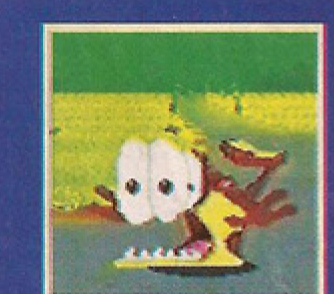
Este pterodáctilo es traicionero. Se te pega y te lleva hacia atrás. No te acerques. A menos que estés decidido a perder tiempo...

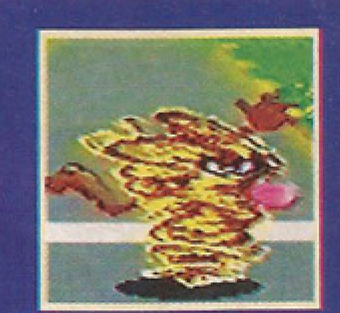
LAS PAYASADAS DEL DIABLO

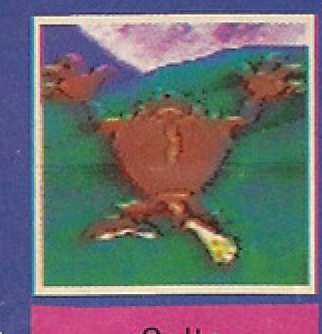

Quemado (después de explotar)


Acordeón

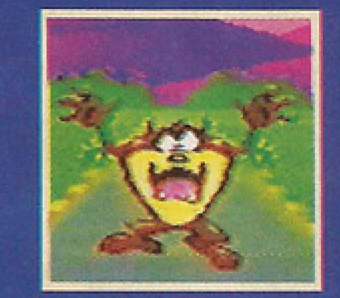

Grito UGA-UGA


Ojos desorbitados

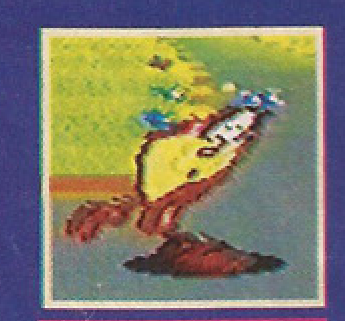

Giro con la lengua afuera


Salto

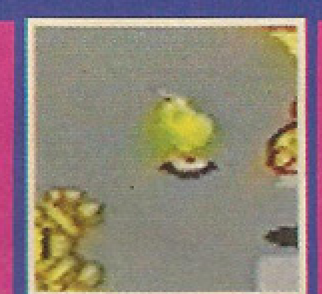

Durmiendo al final de la fase


Salto enojado

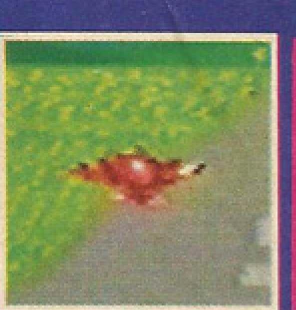

Cara de tonto

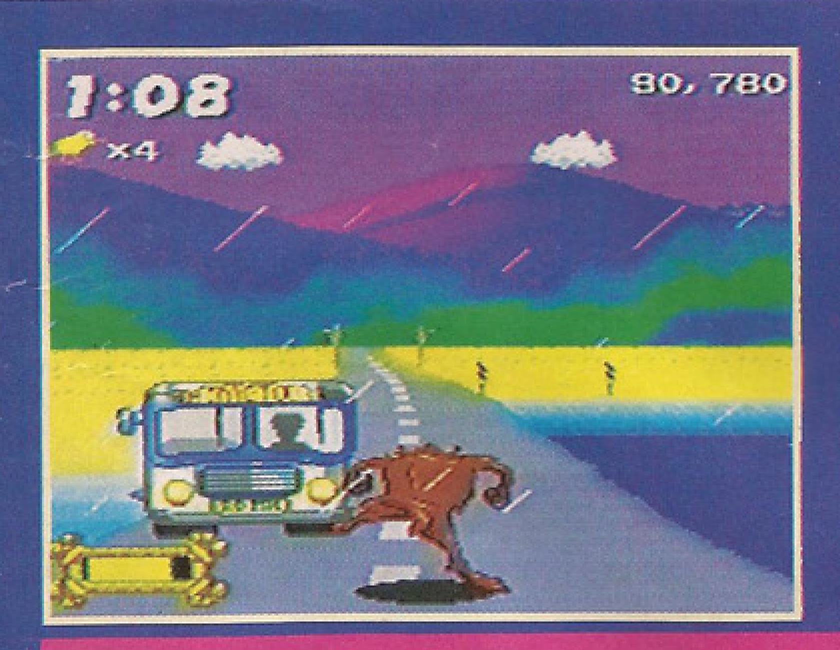

Viendo estrellas

PAJARITOS DE COLORES

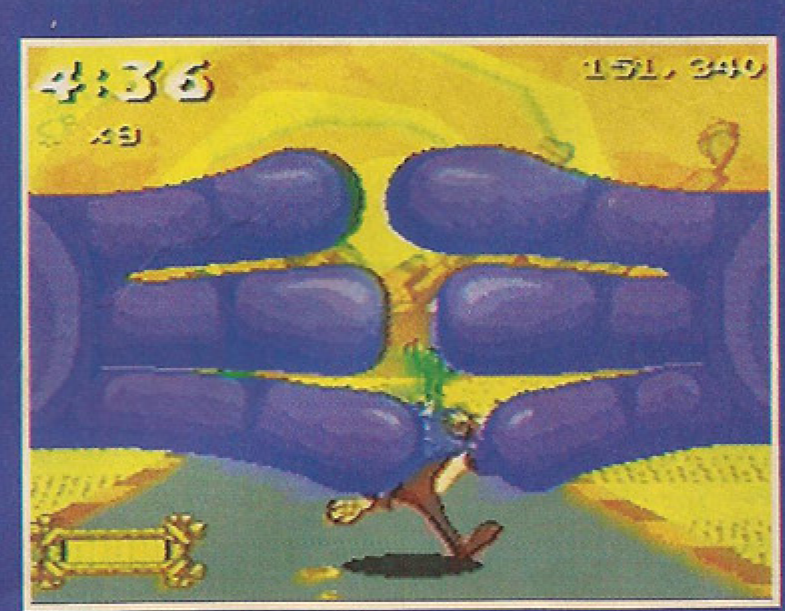

Amarillos: tenés que comerlos


Azules: recargan tu energía

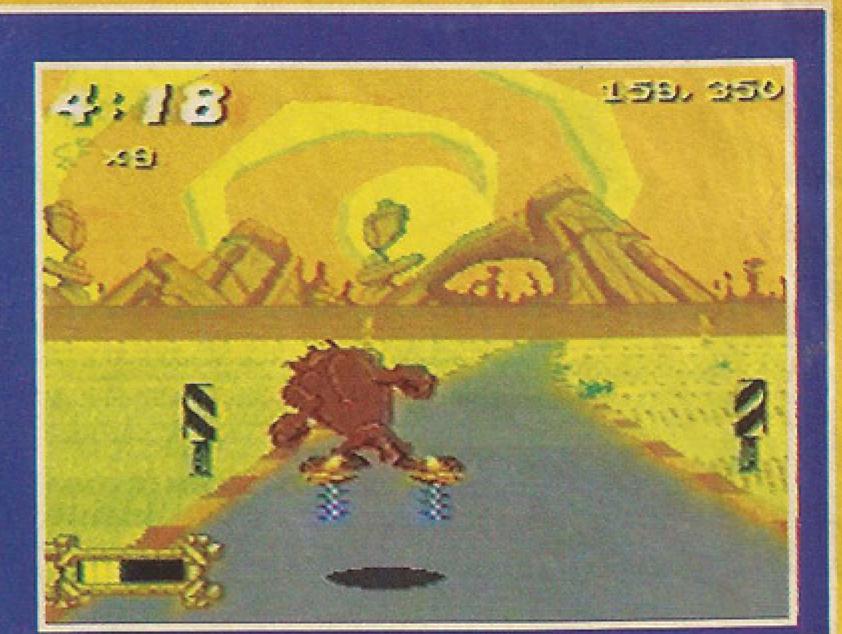

Rojos: dan 10 segundos más



Un poco de lluvia no hace mal a nadie. Sólo que, además de capturar nueve pajaritos, tenés que esquivar muchas cosas extrañas.



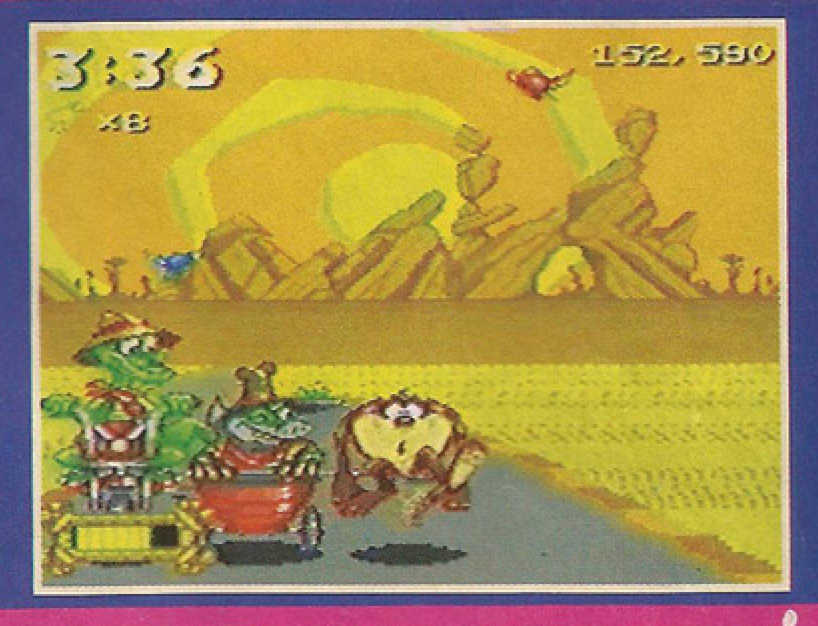
Cuando el tipo azul te toca, se pega a tus espaldas y una mano tapa tu visión. ¡Girá fuerte para librarte de esta trampa!



Este zapato de resortes es una buena ayuda. Pero si tocás alguna cosa, adiós saltos. ¡Por lo tanto, cuidate!



¡Uau! Taz se apresta a abrazar la luna. El espectáculo es alucinante, pero esta fase no es de las más fáciles. ¡Atención!



¡Cocodrilos en el camino! No los toques, si no perdés mucho tiempo. ¿OK?



Este tipo simpático puede traer sorpresas agradables o... ¡tirarte una banana de dinamita! Es una lotería.

Diferencias

A pesar de permitir la elección directa de los 12 personajes, falta mucho para que este game sea una verdadera Champion Edition (CE). Los jefes no tienen todos los movimientos de los arcades y los comandos para realizar ciertos golpes son completamente diferentes. Los ocho personajes restantes no hacen los nuevos movimientos incorporados en la CE de los arcades, como el balón de Chun-Li, el dragón punch largo de Ken, la giratoria en movimiento de Zangief, etc. ¿También, qué se podía esperar de un juego pirata, verdad? Lo que hay que hacer es estar atento a la presentación de SF2 Turbo y jugar a todo lo que una versión original nos da derecho. Mientras tanto...

M.BISON

Su tijera no tiene desplazamiento y sólo alcanza al adversario una vez. En compensación, con seis puñetazos débiles, fuertes o medianos, derriba a cualquiera. Los golpes especiales disponibles son:

Torpedo: ← dos segundos, → + puñetazo

Pisotón: ↓ dos segundos, ↑ + patada

Tijera: cerca del enemigo, apretá B

VEGA

Sus golpes son los que más roban energía a los adversarios. Pero Vega no tiene flick para atrás. Sube en la reja y en los escenarios de las otras pantallas, en vez de subir en los rincones. Mejores golpes:



Subida en la reja/escenario: ↓ dos segundos, ↑ + patada

Golpe con la garra: ← dos segundos, → + puñetazo.

Street Fighter 2 Turbo, la nueva versión original de Capcom para Super NES, debe salir en estos días. Mientras tanto, apareció en las casas de alquiler de juegos un cartucho "Champion Edition" de origen muy dudoso, pero de una calidad que dejó asombrada a mucha gente. Los gráficos son excelentes,

STREET FIGHTER II ™

"CHAMPION EDITION"

el sonido es igualito y la acción muy rápida ... El juego parece un SF2 World Warrior reprogramado, donde se puede jugar directamente con los jefes y dos personajes iguales, sin necesidad de trucos.

Pero no llega a ser un "Champion Edition". Por eso, pusimos ese término entre comillas. Incluso así, este piratita está entusiasmando al público.



BALROG

Faltan la carrera con el directo, cabezazo y el puñetazo que derriba. El truco es usar el poderoso gancho, que está con comandos más simples y, por lo tanto, puede ser repetido rápidamente. Golpes especiales:

Superpuñetazo: ↓, ↘, → + puñetazo

Gancho: ↓, ↙, ← + patada

SAGAT

El personaje está sin su famosa zancadilla. Aquí, además, no tira a su enemigo al suelo y su tiger uppercut no derriba, perdiendo ante los golpes fuertes de otros personajes. Golpes para que intentes:

Magia encima: ↓, ↘, → + puñetazo

Tiger uppercut: →, ↓, ↘ + puñetazo

Magia abajo: ↓, ↙, ← + patada

ILUSTRACION ELECTRONICA TADEU C. PEREIRA/ AÇÃO GAMES

ACORDATE:
→ ES HACIA ADELANTE;
← ES HACIA ATRAS.

Muestre mejor para vender más



Exhibidor de pared giratorio. Capacidad: 96 cartuchos




Exhibidor de pie giratorio centro de salón. Capacidad: 108 cartuchos



Exhibidor giratorio mostrador. Capacidad: 24 cartuchos

Exhibidor mostrador venta directa. Capacidad: 10 blister X 4



Exhibidor balancín de pared. Capacidad: 60 cartuchos

Altura 1,06 mts ancho 0,79 mts profundidad 3.5 cm

Exhibidor giratorio mostrador . Capacidad: 36 cartuchos



Family Box packs X 40 unidades. Colores fluo y otros

•Todos nuestros exhibidores pueden ser utilizados con traba de seguridad.

Cuanta más tentación sienta el cliente frente al producto más posibilidades de venta hay.
Un exhibidor práctico y muy visible le facilita una desición más rápida.
EXIPLAST, diseños exclusivos y la mejor calidad del mercado.
Ventas en todo el país con nuestro servicio de entrega puerta a puerta.



Av. Maipú 4071 (1636)
La Lucila - Buenos Aires
☎ 799-9193

MONSTERS

Todo el mundo le tiene miedo a los monstruos. Entonces, imaginate tu casa, tu calle, tu barrio, tu ciudad, en fin, el mundo entero, repleto de muertos vivos, vampiros, momias, arañas gigantes, alienígenas, frankensteins, zombies y ... ¡UUUUUuuuu! ¡Calma! No tires la revista contra la pared ni salgas corriendo. Estamos hablando de Monsters, una presentación realmente escalofriante para tu Super NES.

El juego es una gran cargada a todo lo que sean películas y personajes de terror. Se puede jugar con dos personas al mismo tiempo, comandando un pibe con aspecto punk y una chica nada tímida. Los dos loquitos son igualmente astutos y ágiles. Si tenés que elegir uno, tanto da. Tu principal objetivo es salvar a todas las personas del ataque de los monstruos, que nunca dan cuartel. Todo el juego es una gran corrida y hay montones de ítems y armas diferentes para que uses. Monsters no es fácil, pero está bien producido y resulta redivertido.

ITEMS

Lo mejor de Monsters son los ítems en gran cantidad y muy ingeniosos. Diferenciá armas de equipos y aprendé los ítems más importantes.

KIT DE PRIMEROS AUXILIOS	Recupera toda la energía
LLAVE AMARILLA	Abre una puerta simple
LLAVE-ESQUELETO	Abre un apuerta con calavera dibujada
BAZOOCA	Revienta paredes y puertas
AMETRALLADORA	Tiros rápidos. Comenzás con una
POCION ROJA	Te transforma en una criatura poderosa
EXTINGUIDOR	Paraliza temporariamente a los enemigos
TENIS	Aumentá temporariamente la velocidad de tus pasos
CORTADORA DE PASTO	Para reventar hongos
POCION "?"	Al tomarla puede ocurrir cualquier cosa. ¡Sólo en último caso!
BAUL	Elimina todos los enemigos que están en la pantalla en el momento de la explosión
CRUZ	Protección temporaria
POCION AZUL	Para atravesar puertas, paredes y volverte invulnerable. Dura cierto tiempo
CAJA DE JUGUETES	Suelta payasito
HAMBURGUESA	Aumenta toda la energía
TENEDOR Y CUCHILLO	Otra arma de lanzar
CAJA CON "?"	Vale una fase de bonus

SALVANDO VIDAS

Todo el juego tiene un solo mecanismo. Todas las fases, más de veinte, son laberintos disfrazados de cementerios, barrios o pirámides, donde tenés que salvar a todos los niños, adultos y viejos de las criaturas horripilantes. En el medio de tus correrías, agarrá armas, latas de gaseosa, llaves, pociones, tenedores y cuchillos, y toda otra chuchería. Todos los ítems tienen alguna utilidad, buena o mala. ¡Basta saber usarlos! Detalle: es bueno ver el mapa de vez en cuando para localizar a las víctimas.



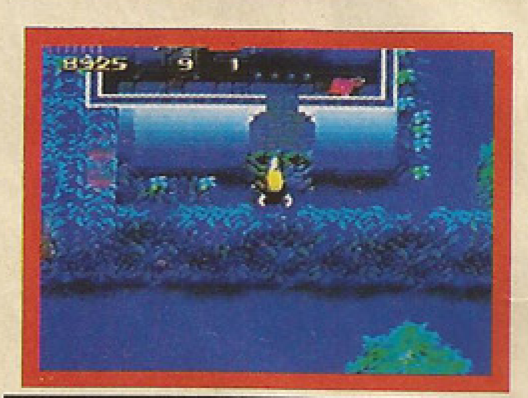
Tras poner a salvo a la última persona de la fase, entrá por la puerta para iniciar la siguiente etapa.



¡Epa! ¿Un tipo igual a vos? Más o menos ...¡es un alienígena! ¡Metele un tiro!



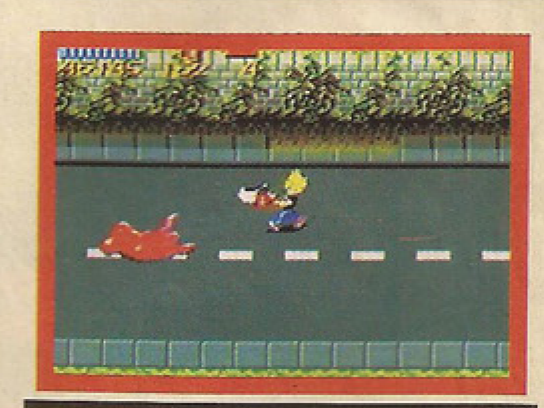
El bebé gigante está por aplastarte. Atacalo con baúles y tomá una llave.



Si no tenés la llave, reventá las puertas con tiros de bazooca.



Tirá a los montones de arena y encontrá armas, objetos o pasajes secretos.



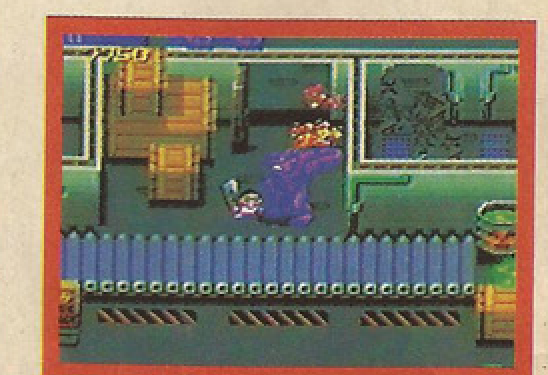
Para enfrentar a estas escupidas rojas, paralizalas con el extinguidor.



En cualquier residencia, revisá los armarios, ahí puede haber ítems ... o fantasmas.



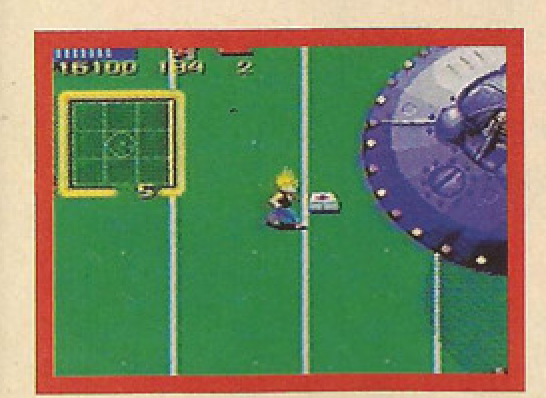
En la fase 7, apagá esta estufa y encontrá un calabozo: salvá a los rehenes y encontrá la salida.



Cuando la barra pese, tomá una poción roja y transformate en un terrible campeón.



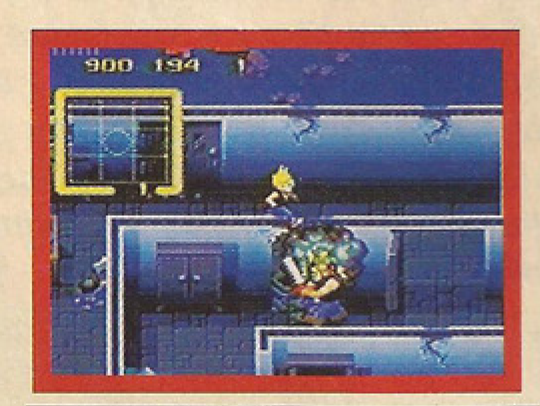
LA ULTIMA PERSONA EN SER SALVADA ES LA MAS IMPORTANTE. SI ALGUN MONSTRUO MATA A ESTA VICTIMA, ES GAME OVER INMEDIATAMENTE.



Date un paseo por el campo de fútbol americano y hacé limpieza de ítems. Cuidado con los atletas y los marcianos.



¡Hormigas gigantes! Y lo peor es que no se mueren. Atacalas con un extinguidor y salí en una patada.



Da saltos altos sobre Jason para que él mismo derribe la pared de la casa cerrada.



Reventá las paredes de tela de araña usando una bazooca.



En la fase 15, apagá esta hoguera y tomá una llave.



Si estás muy cercado, usá la caja de juguete: todos los monstruos atacan al payasito que sale de ella.

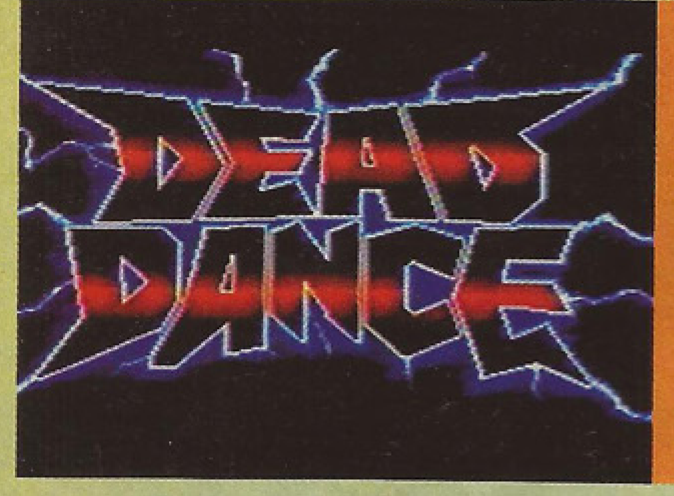


¡Mirá el tamaño de este ciempiés! La solución es tirar todo lo que tengas o encuentres por delante.

COMANDOS

Y	Tiro
B	Cambio de arma
X	Usar ítem
A	Cambio de ítem
L o R	Muestra el mapa



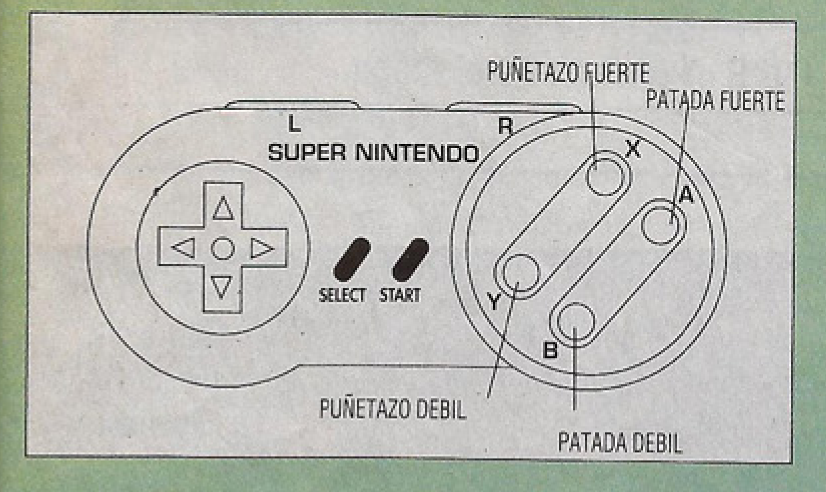


"¡Ay, no! ¡Otro game más de lucha!". Sí, otro game de golpes y patadas. Y de los buenos. Dead Dance es el más reciente lanzamiento de la softhouse Jaleco para su Super NES. La historia es la siguiente: cuatro luchadores justicieros, tres hombres y una chica, tienen que librar a su ciudad de la invasión de unos villanos tipo "barra brava". Pero estos héroes son tan violentos que acaban peleando entre sí. En verdad, es una versión más en el viejo estilo Street Fighter, con golpes con mucho "power" y magias delirantes. Pero hay un detalle gráfico muy realista: a medida que los combatientes van sufriendo palizas, sus rostros se ponen cada vez más ensangrentados. El fondo de la pantalla es lindo y los enemigos, bien logrados.

Modos de Juego

Existen tres maneras de jugar Dead Dance. Podés pelear solo contra todos en secuencia, héroes o villanos (modo Story), o enfrentar uno de los cuatro villanos cada vez (Vs. CPU).Por último, está la opción para 2 jugadores (1P Vs. 2P), pero sólo podés luchar con los cuatro héroes. Ahora, conozcamos un poco a los héroes y villanos del game.

INCLUSO INTENTANDO DEFENDERSE, LAS VICTIMAS DE LOS GOLPES MAGICOS PIERDEN UN POCO DE ENERGIA.



DEAD DANCE TIENE HASTA REPLAY AL FINAL DE CADA ROUND. PARA VOLVER ATRAS EL LANCE, PRESIONA L, Y PARA AVANZAR, PRESIONA R. LOS BOTONES A, B, X O Y REPITEN EL COMBATE EN CAMARA LENTA.

LOS JUSTICIEROS

Estos son los cuatro sobrevivientes de la invasión maligna. Estudiá los golpes.

Syoh

Tiene el tipo "Ryu cover". No es el mejor del juego, pero tiene golpes bárbaros.



Magia - ↓, ↘, → + X o ↓, ↘, → + Y
Dragón punch - ←, ↘ + X o ←, ↘ + Y
Superdirecto - →, ← + X o →, ← + Y
Agarrar enemigo en lo alto - A

Kotono

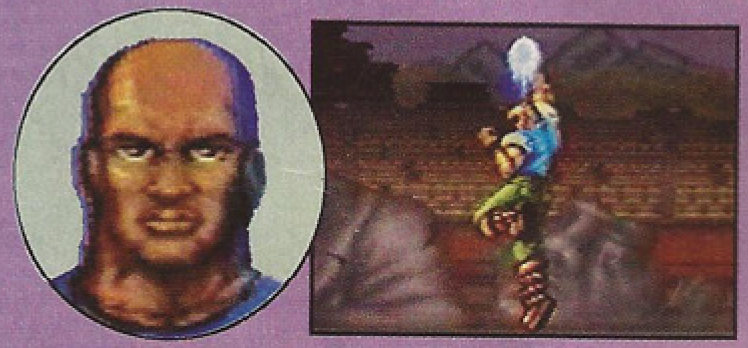
¡Es la gatita del game! Y, además, la mejor. Kotono revienta todo cuando usa dardos.



Tornillo - ←, → + A o ←, → + B
Trompada - ↓, ↙, ← + Y o ↓, ↙, ← + X
Tirar dardos - ←, → + Y o ←, → + X

Zazi

Es un morochón pelado que tiene poderes equivalentes a los de Syoh.

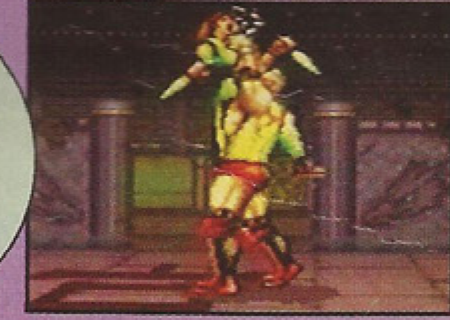


Dragon punch - ←, ↘ + X ó ←, ↘ + Y
Magia - ↓, ↘, → + X o ↓, ↘, → + Y
Super directo- →, ← + X o →, ← + Y
Agarrar enemigo en lo alto - A

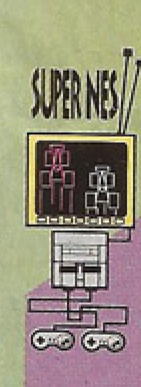
Vontz

Es un grandulón enorme. Recuerda mucho a Zangieff, de Street Fighter 2.





Estrangular - apretá Y cerca del adversario
Aplastar - apretá X cerca del adversario
Hombrazo - ←, → + A o ←, → + B
Dragón punch - ↓, ↘, → + X o ↑, ↘, → + Y
Pisotear - apretá B cerca del adversario
Tirar al suelo - apretá A cerca del adversario



LOS VILLANOS

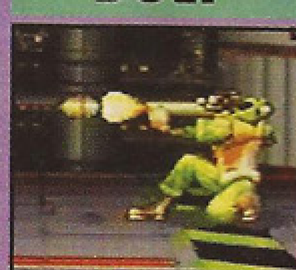
Estos tipos viven en la torre principal de la ciudad destruida. Estudiá los trucos de cada uno.

BEANS



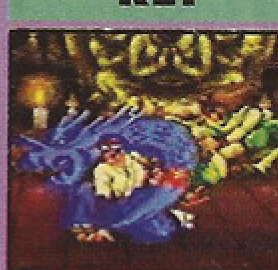
Cuidado con la magia de este tipo.

DOLF



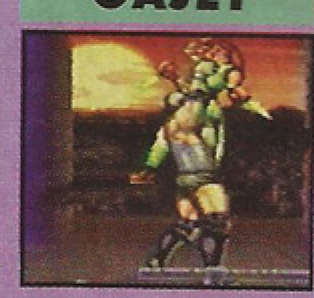
Ataca con bazuca y lanzamisiles.

REI



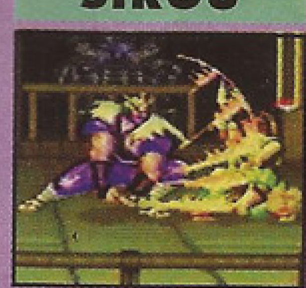
Esta chica ataca con magia-dragón y fuego en el suelo. Cuidate.

GAJET



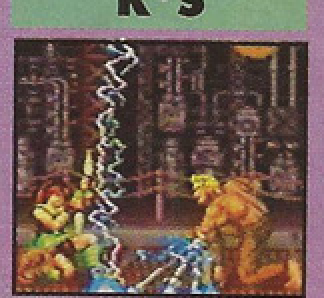
Es la versión malvada de Vontz, teniendo prácticamente los mismos poderes.

SIROU



Es un samurai que ataca con fuego y espadazos.

K'S



¡Uau! Terribles garras de metal y magia relámpago más terrible todavía.

JADO



El último jefe, muy grotesco y poderoso. Tira magias para todos lados.

OUTLANDER

Mad Max llegó al Super NES. Mindscape acaba de presentar Outlander para el 16 bits de Nintendo. Es una pena que esta versión no sea tan buena como el juego original para Mega Drive. A pesar de que los gráficos son rebuenos, con derecho a imágenes digitalizadas y escenarios inspirados en las arenas hirvientes del desierto, Outlander no convence. La razón es simple: el game para SNES es mucho menos realista que el juego para Mega.
Uno de los puntos débiles es la perspectiva del auto. Vos te sentís medio fuera de la acción, como si estuvieras viendo una persecución a la distancia. Si en el Mega veías la dirección al manejar, en el SNES no hay señales de ella. Los movimientos de tu máquina son muy forzados. A veces, se balancea demasiado y otras, hace unas curvas muy extrañas. O sea: nunca son perfectos.

EN LA RUTA	Y	acelera
	B	ametralladora
	L ou R	tira la ventana
	A	misil
	X	frena

EN LA CIUDAD	X	arroja/dispara
	Y	corre
	A	golpea
	↓	junta ítem

¡Venganza Ya!

La historia básica de Outlander es archiconocida: amigos de un motociclista muerto por la policía quieren venganza. Pero son muy locos y aterrorizan las calles, atacando a inocentes y culpables sin la menor vergüenza. El clima es tipo fin del mundo total. Con estos tipos en las rutas, no queda títere con cabeza. ¡Y vos no podés quedarte tan tranquilo! Andá por las rutas a acabar con la fiesta de estos inadaptados. ¡Y preparate para todo!

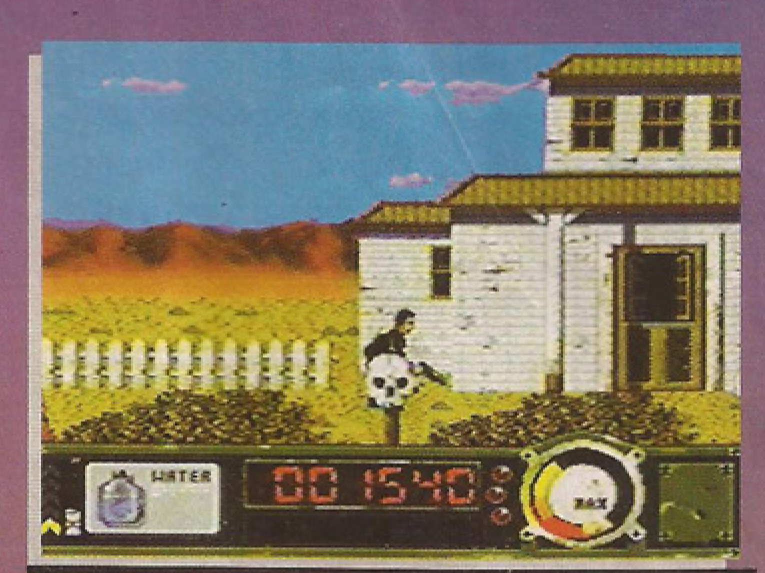
Outlander se desarrolla en las rutas y en la ciudad. Comenzás comiendo asfalto, con una pistola y una ametralladora. Pero sólo estas armas no bastan. Por eso, es importante que juntes ítems por el camino. Y en la ciudad podés conseguir más ítems, como misiles, nitro y municiones para tus armas. No dejes pasar ni uno: son vitales para tu supervivencia en el mundo feroz de Outlander.

ENTENDIENDO EL PANEL

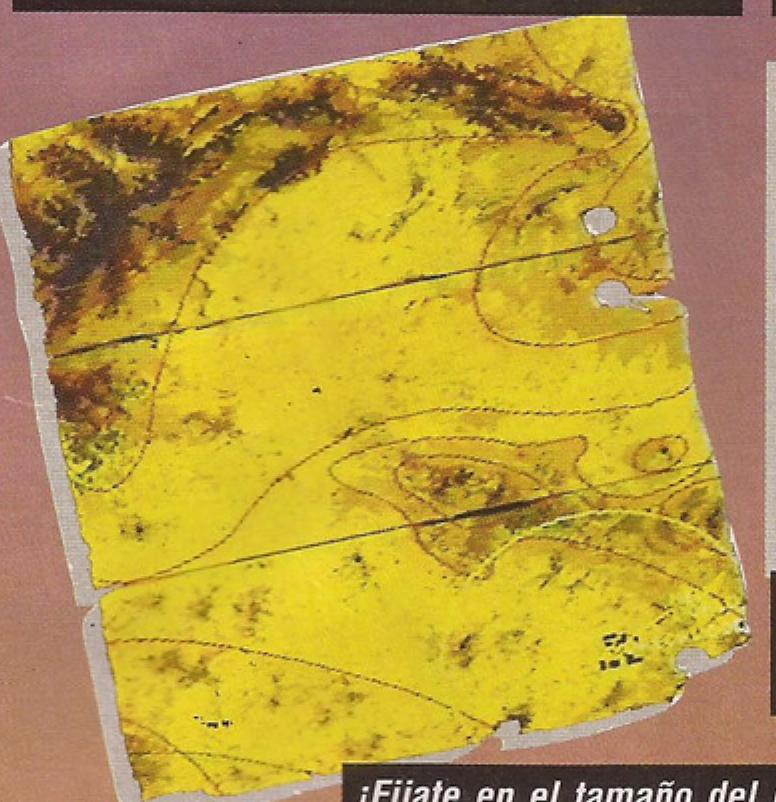
Tu panel es bien completo y te da informaciones valiosas para un buen partido. Fijate: 1. Combustible 2. Misil 3. Nitro 4. Ametralladora 5. Puntos 6. Munición de 12 7. Continues 8. Energía 9. Reloj que avisa si la comida está envenenada.

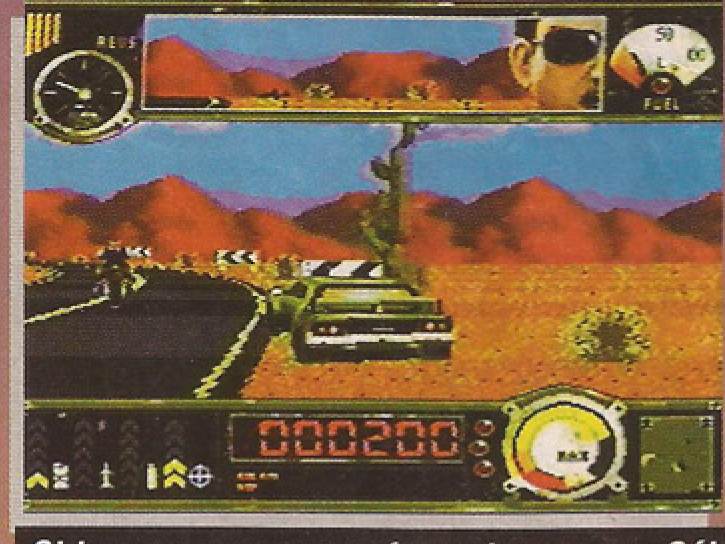


En la ruta. Acelerá y tirá contra todo lo que respira. Las ventanas esconden armas poderosas. Usalas.



Juntá ítems cuando des un paseo por la city. Cuidado de no recibir una lluvia de plomo cuando menos lo esperás.





Si las cosas se ponen feas, da reversa. Sólo tenés que colocar el Direccional hacia atrás. ¡Refácil!

¡Fijate en el tamaño del mapa! Las líneas rojas muestran las zonas más altas; las amarillas, ilustran el camino que ya recorriste.



OUTLANDER/Midscape
Acción · 8 Mega · 1 jugador
GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

WING COMMANDER

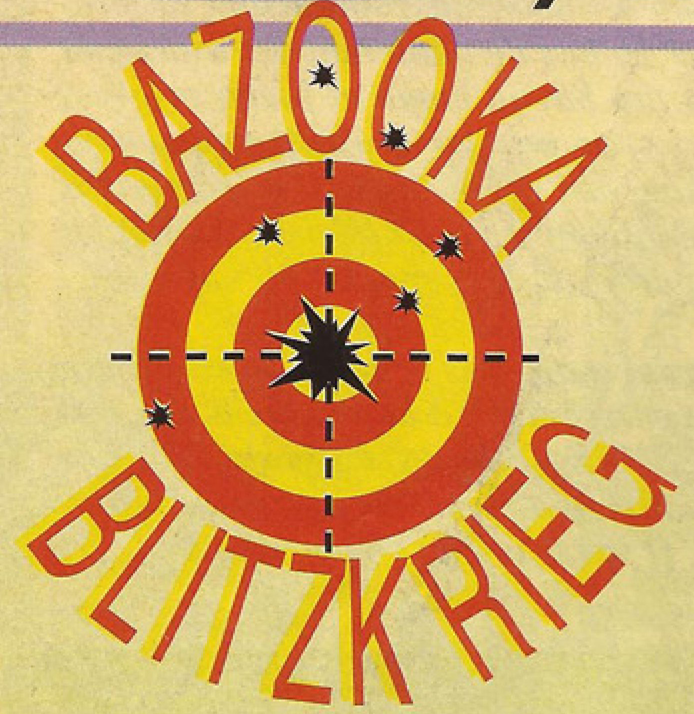
Selección de fases, invencibilidad y sound test - andá a la pantalla que tiene las opciones Start y Continue. Ahí, apretá los botones en el siguiente orden: B, A, B, Y, B, Y, L, A, R, A y Start. Después de todo esto, aparece una linda pantalla llena de nuevas opciones. Ahora podés elegir qué misión comenzar, volverte invencible y oír las melodías que quieras. Usá este truco genial para acceder cualquier área del game y entrenarte para volverte campeón en este game recopado.

SUPER BUSTER BROTHERS

Selección de fases - si ya perdiste la cabeza por este excelente juego de acción y estrategia, acá tenés una maña alucinante. Elegí el Tour Mode y andá a la pantalla de opciones. Ahí, apretá ← → → ← ↑ ↓. Aparecerá el número de la fase. Usá el Direccional para seleccionar la fase en que querés comenzar. ¡Ahora a reventar todo!

STREET FIGHTER 2

Turbo con todo - ¿Qué tal usar el cartucho original para que se vuelva turbinado? Basta tener el Game Genie y digitar el siguiente código: 1C65-DFOO



BAZOOKA BLITZKRIEG/BAN DAI			
Tiro	4 Mega	1 a 4 jugadores	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

LOS CONTINUES SON INFINITOS Y VOS SIEMPRE RECOMENZAS EL JUEGO DEL PUNTO DONDE HABIAS MUERTO

Sacá tu Super Scope 6 del fondo del armario. Apareció un game más de pistola rebueno para tu Super NES: Bazooka Blitzkrieg. Y, si tu mamá no protesta, da hasta para llamar a toda tu barra de amigos para jugar con vos, porque este game permite hasta 4 personas por partido. Así, nadie tiene que quedarse esperando mucho tiempo para jugar.

El juego es así: vos recorrés con tu bazooka una ciudad llamada Vinicity, que fue invadida por una misteriosa legión de robots. Tu misión es eliminar a todos estos robots y sus jefes. ¿OK? Entonces, buena puntería.

Entrenamiento de fases

Podés seleccionar el modo de juego, Blitzkrieg o Boot Camp. En el primero, jugás de verdad, pasando progresivamente por etapas y acumulando puntos. En el segundo modo podés entrenarte en cualquiera de las cinco fases del game, a tu elección.

COMANDOS

FIRE	ametrálladora
CURSOR	mira y al segundo toque, bomba
TURBO	tiro constante

ITEMS

Tirale a cajitas y tachos para juntar los ítems. Pero no le tires a la calavera.

S	escudo temporario
L	vale una vida
M	carga marcador de misiles
B	bomba
CAVEIRA	perdés tu vida

DIFICULTAD

Elegí uno de los tres niveles:

NOVICE	es el más fácil, sólo llega a Fase 3
PRO	corresponde al nivel normal
EXPERT	es el más difícil

Fase 1 - Ciudad

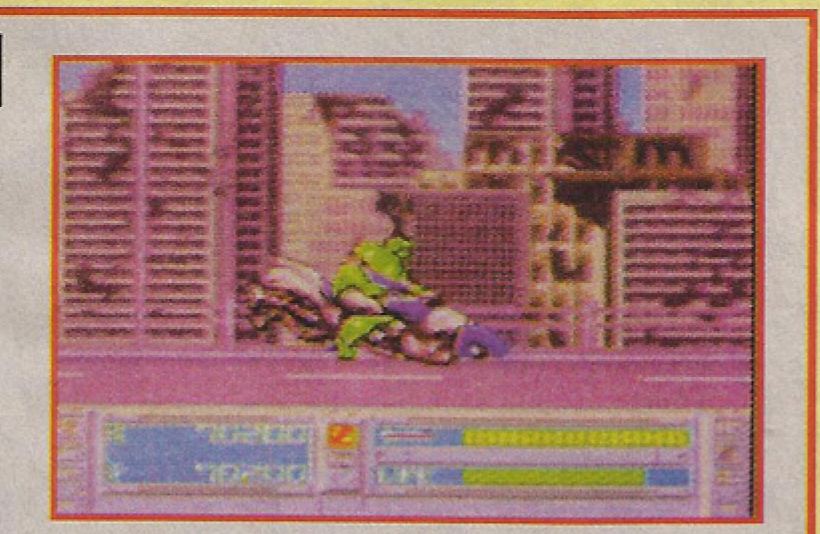
Vos estás en un punto de Vinicity repleto de edificios. Tirale a todo: ventanas, latitas, tachos y, principalmente, robots. Para quien ya tiene algún tiempito de práctica en este game, esta fase es refácil.



No te duermas. En cuanto veas un robot delante de ti, reventale la cabeza con todo.

Fase 2 - Nave

Vos recorrés un puente y tenés que mandar plomo a granel contra helicópteros y robots sobre motos flotantes. Juntá bastantes ítems.



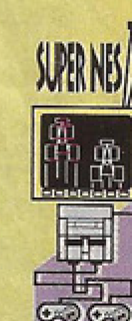
Tené mucho cuidado con estos tipos en moto. Quitan mucha energía.

Fase 3 - Fábrica

Ahora, estás en una usina nuclear. Convertí en polvo robots, motos y helicópteros. ¡Ah, esta fase está llena de tachos con ítems! Aprovechá, pero cuidado con las calaveritas.



¡Tres enemigos a la vez! Ametrallalos sin asco. Tirá antes para no convertirte en un blanco fácil.



BATTLE CLASH

Desafío brutal - ¿Qué podrías hacer para que este excelente game de tiro para Super Scope 6 sea todavía más difícil? Si te atrae un buen desafío, anotá: en la pantalla de presentación, apretá ← y Select al mismo tiempo. Cuando la pantalla se pone oscura y aparece el "Adjust Aim" (ajustar la mira), comenzá a jugar normalmente. El desafío se volverá muchísimo mayor. ¡Sólo para héroes!

SUPER ADVENTURE ISLAND

Selección de fases - ¿Estás teniendo problemas con este game? Pues bien, tus penas se han terminado. Te damos una serie de fases recopadas para Super Adventure Island. Esperá la segunda pantalla de presentación, presioná L, →, X y apretá Start. Como en un pase de magia, ahora podés elegir cualquier isla del game. ¡Buena suerte contra el maligno Witch Doctor! No vaciles: el truco sólo funciona cuando se lo hace en la segunda pantalla de presentación, ¿OK?

PRINCE OF PERSIA

Password para la fase 20 - ¿Qué tal un código genial para ir derecho a la última fase del game con cuatro potes de energía? Es fácil: andá hasta la opción password y digitá V6BB!+B. Este truco sólo funciona con cartucho estadounidense. Si tenés el cartucho japonés, echá un vistazo en el número 10 de ACTION GAMES para enterarte de los mejores passwords para este clásico.

ACTION GAMES Club

Ahora los Gamemaníacos tienen credencial y algo más...

ACTION GAMES Club

Pegá tu foto aquí, recortá la credencial y plastificala.

Nombre y Apellido: ....

....

Nº y tipo de documento: ....

ACTION GAMES Club

Completá este cupón y mandalo a
Editorial Quark
Azcuénaga 24, 2º piso of. 4 (1029) Capital.

ASOCIATE Y GANA CON EL CLUB DE ACTION GAMES

- DESCUENTOS EN COMERCIOS ADHERIDOS
- EVENTOS ESPECIALES
- SORTEOS
Y MAS

Completá este cupón y envialo a Editorial Quark S.R.L. Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4 (1029) Capital Federal

Esto te permitirá participar de los sorteos y eventos especiales exclusivos para socios del club.

La inscripción y participación es totalmente gratuita.

Completá esta credencial, pegá tu foto, recortala, plastificala y empezá a ganar con los beneficios del Club Action Games.

Nombre y Apellido: ....

....

Nº y tipo de documento: ....

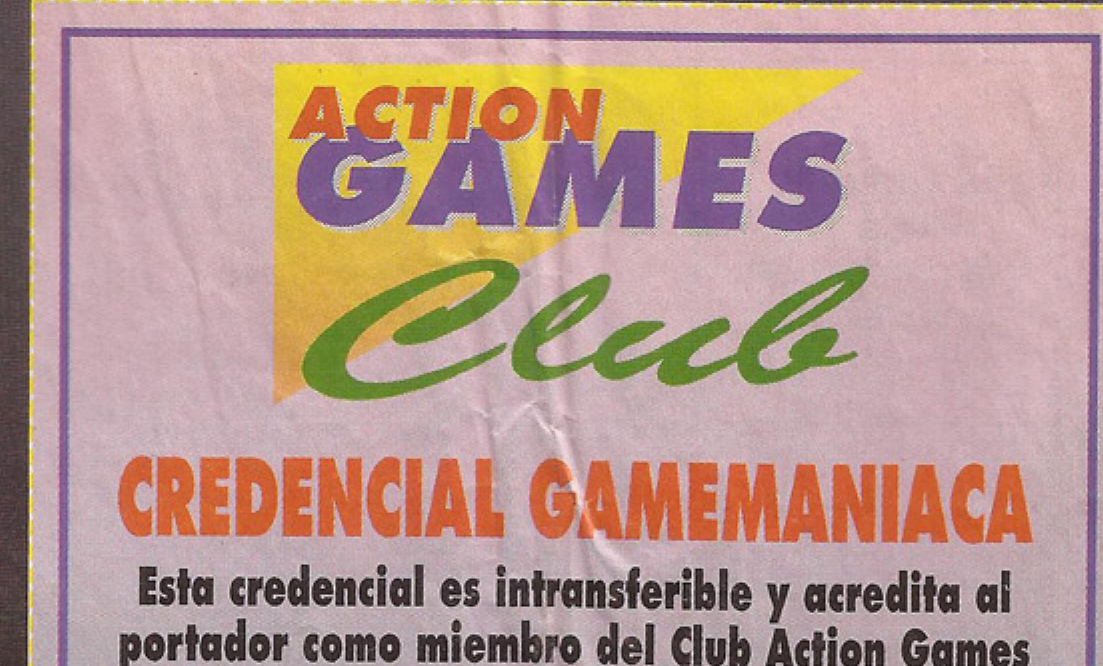
Fecha de Nacimiento: ....

Dirección: ....

Localidad: ....

País: ....

Teléfono: ....



CLUB ACTON GAMES COMERCIOS ADHERIDOS

Estas ofertas son válidasasta la aparición del próximo número de Action Games y presentando el carnet de socio

PACHI

de todo EN VIDEOGAMES

20% DE DESCUENTO EN CARTUCHOS

Pero como Pachiesta loco te puede dar algo más.

Estación Once - Hd Central - Local 71 - Tel. 862-2306/2356
Todos los días de 7a 22, domingos y feriados de 9 a 21hs.

ACTION GAMES

20% DE DESCUENTO EN REVISTAS ATRASADAS Y REMERAS UP, PLAY IT!

Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4
Tel. 951-6239

NVC

Entre Rios 1067 Capital - Tel 304-6792

TE HACEMOS EL MISMO PRECIO QUE POR MAYOR

EMV

Riobamba 464 Capital - Tel 953-7368

GALAXY

VIDEO & GAMES

En cartuchos 10 %
Consolas Sega, Action Set y linea completa de accesorios 5 %

Av. Mosconi 3478 Tel. 571-5728

JUEGOMANIA

Cartuchos Family, Sega, Super Nintendo 10% de descuento

Rivadavia 7055 Local 29 Galería Dufau

JUGUETERIA MIKIS

15% EN TODOS LOS CARTUCHOS

Av. San Martín 2697/99
Caseros - Pcia. de Buenos Aires
750-1897

FREE SHOW

Te hago precio Mayorista en: Videojuegos TV - Audio y Electrodomésticos

Córdoba 4021 Cap.
Tel. 862-8509

Floppi Games

TODOS LOS CARTUCHOS 15% DE DESCUENTO

Rivadavia 306 - Quilmes

ENANO COMPUTACION

10% de descuento en TODA LA LINEA DE VIDEOJUEGOS

YERBAL 2413 - CAPITAL
612-2559

CASA LIN'S

10% DE DESCUENTO EN CONSOLAS

ESMERALDA 491 - CAP
393-5223

MARCONI HOGAR

20% EN FAMILY, SEGA Y SUPER NES

MARCONI 643- AVELLANEDA
TEL. 201-3942

TINY TOON ADVENTURES 2/ Konami			
Aventura	2 Mega	1 jugador	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION



TINY TOON Adventures 2

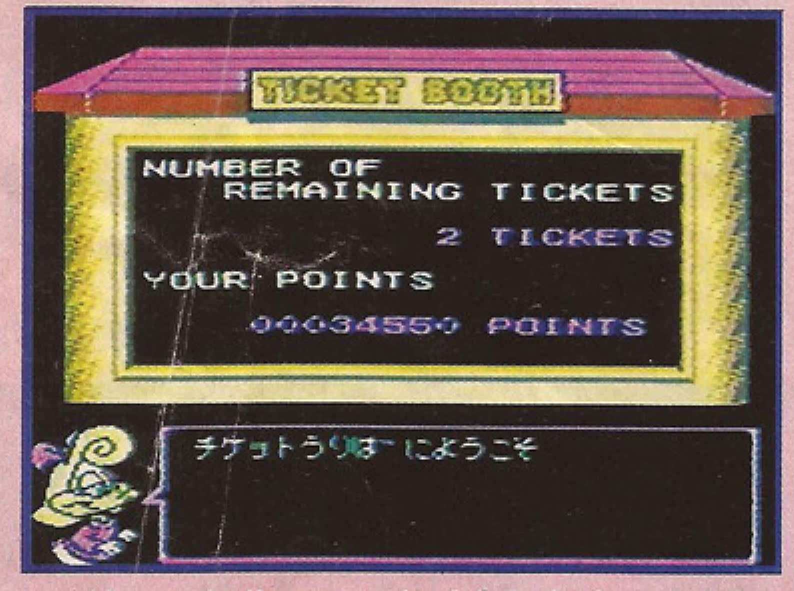
Andá calentando las turbinas del Nintendito. Apareció un game copadísimo para tu consola: Tiny Toon Adventures 2. El dibujo animado de Buster y su pandilla ya ha recorrido un largo camino: triunfó en la TV, se volvió manía ante la muchachada cuando salió para Nintendito por primera vez y mató en el Super NES. La prestigiosa Konami se gastó todo en esta segunda aventura de los locos bajitos de Warner Bros., produciendo un juego gráficamente bonito e inteligente, con músicas del dibujito sonando en todo monento. Dentro de los límites del NES, Tiny Toon 2 está espectacular. ¡Y esto es todo un elogio, creenos!

COMANDOS

FASE PLUCKY	A - mueve el autito
FASE HAMMOND	A - salta B - da barrigazo ↓ - baja
FASE FURRBALL	A - salta B + ← o → - inclina el tronco hacia el lado
FASE LILICA	A - salta B - invierte posición del autito

En el Parque de Diversiones

El juego se desarrolla en Montana Land, un parque de diversiones en cinco juegos que corresponden a las fases del game. Tiene también la boletería donde vos cambiás puntos de ingresos para entrar en los juegos. Solamente en la montaña, donde se desarrolla la última fase, tenés que presentar 4 ingresos especiales, adquiridos al término de las otras fases.



Hablá con Leiloca y adquirí cada ingreso por 3.000 puntos.

Locomotora

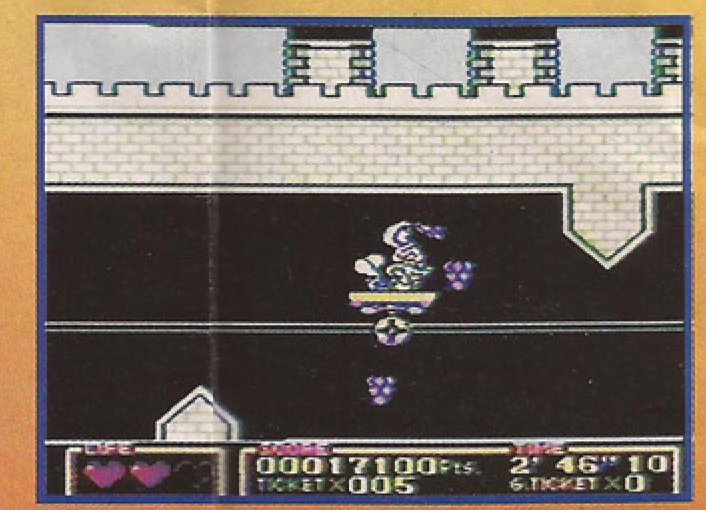
Hammond fue a parar encima de los vagones del tren. Debe reventar ratitas, murciélagos, cuervos y otros enemigos molestos dando barrigazos. Las placas "STOP" sirven como apoyo, pero, también, pueden aplastarte. En las partes estrechas de los túneles, pasá agachado. Esta fase cuesta 2 ingresos por intento.



Cuidado con algunos guantes de box que caen repentinamente del tope de la pantalla. Si sos alcanzado, ¡chau!

Montaña Rusa

Lilica tiene que enfrentar el complicado trayecto de una montaña rusa extrañísima. Por ejemplo, puede andar con la cabeza hacia abajo un rato sin caerse. Esquivá las paredes de ladrillitos, saltando los payasos y ratas que aparecen adelante. Gastás 4 ingresos cada vez que entrás en esta fase.



Agarrá bastantes racimos de uva; cada uno vale 1.000 puntos.

Autitos Chocadores

El patito Plucky da vueltas y vueltas en su autito chocador y debe empujar a todos los adversarios hacia adentro de los agujeros. Pero tené cuidado de no caer. Presioná el botón A varias veces y conseguí más fuerza para tu carrito. Ah! Pagá 1 ingreso cada vez que tengas que entrar en el juego.



Chocá varias veces contra estos círculos "10" y juntá más energía (POW)

Tronco en la Cascada

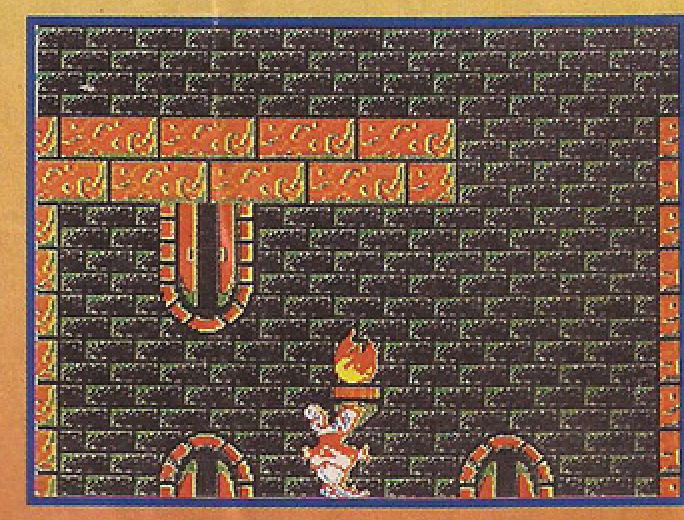
Mantené al gatito Furrball en pie sobre un tronquito, enfrentando una enorme correntada. ¡No lo dejes caer al agua! Es un gato, ¿viste? Comé los peces que aparecen en el trayecto. Cuidado con algunos troncos malditos que, de repente, salen del agua. Cada vueltita en esta fase cuesta 3 ingresos.



"¡Me parece que vi un pajarito!" Cuidado: no toques los pajaritos y saltá de palo en palo.

Castillo

¡Policía! ¡Al ladrón! Tenés que pagar 50 ingresos, más los cuatro ingresos especiales, para entrar en esta fase y jugar con Buster. El lance es completar todas las otras fases y repetir el proceso hasta conseguir acumular más de 150.000 puntos.



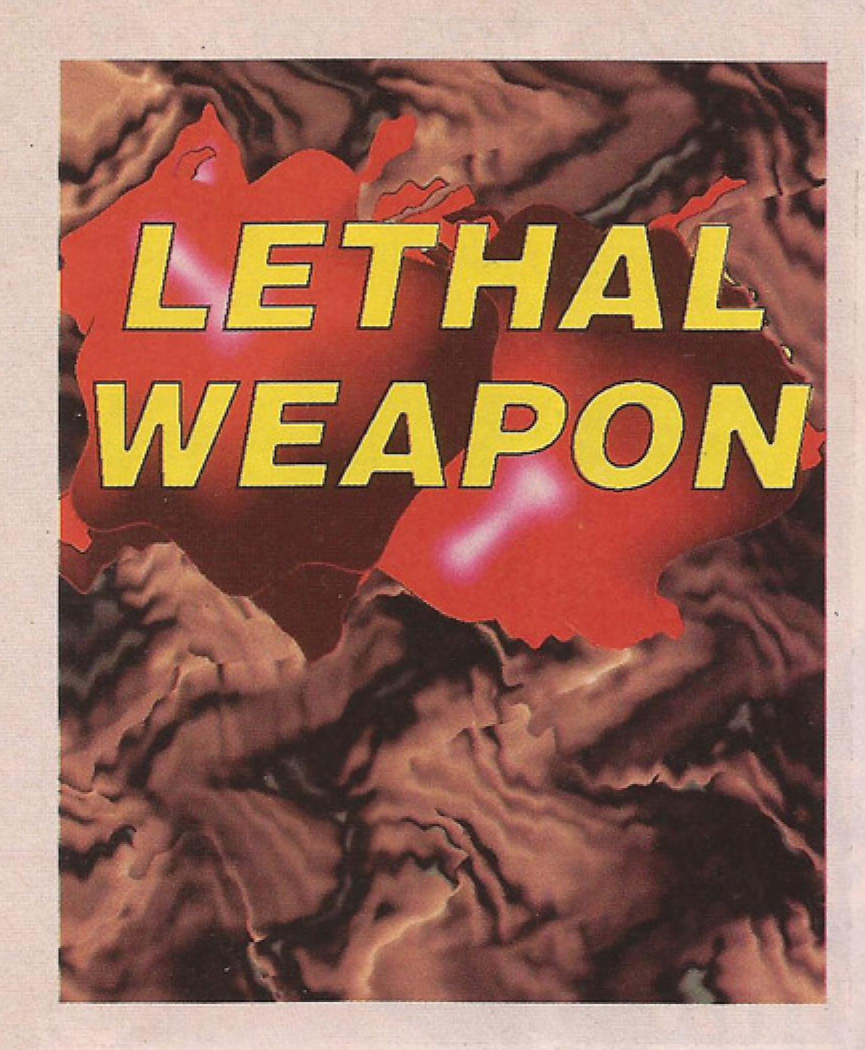
Buster debe desconfiar de las antorchas además de encontrar puertas y enfrentar una gravedad muy loca.

TENES UN TIEMPO LIMITADO PARA TERMINAR CADA FASE. POR LO TANTO, NO LO PIERDAS Y ESTA ATENTO AL RELOJ.

LETHAL WEAPON /Ocean

Acción | 1 jugador

GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION



Arma Mortal, la película, tenía una historia bastante común: dos policías luchan para devolver la paz a una ciudad plagada de bandidos. Como no podía ser de otra manera, la ciudad es Los Angeles. ¡Uau, qué creativo! Seguramente, ya has visto por lo menos diez películas con esta misma idea.

Pero el hecho es que este film fue un éxito tremendo y ya produjo dos continuaciones. Los policías son Martin Riggs (Mel Gibson) y Roger Murtaugh (Danny Glover). Riggs es un veterano de la Guerra de Vietnam, luchador de artes marciales y muy fuerte. En cambio, Murtaugh es un policía de carrera y padre de familia. Pero, con un arma en la mano, el tipo es una máquina. Juntos, forman una pareja invencible.

Mucha Acción

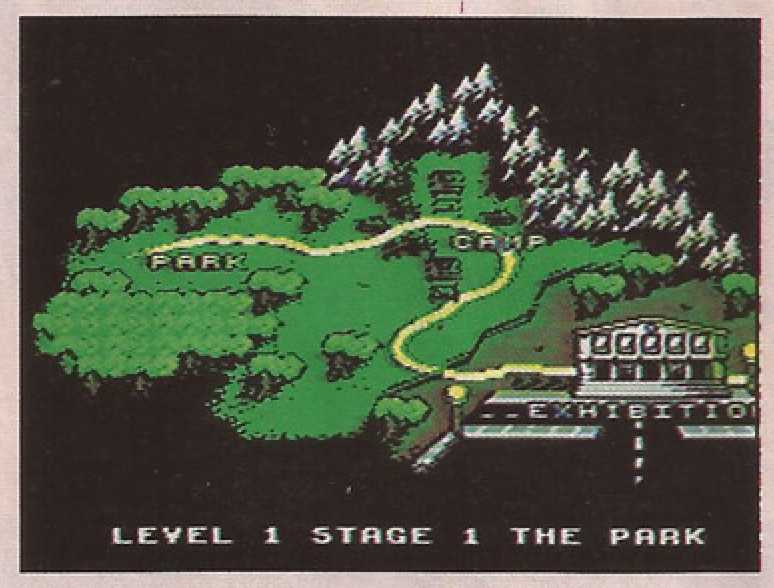
El game es tan original como la película. Pantallas y más pantallas con scroll horizontal y enemigos a montones. Vos tenés que dar golpes como puñetazos, patadas y voladoras, además de usar armas de fuego. Hay varios ítems en el medio del camino. Cosas como energía, chaleco que otorga invencibilidad y municiones. Hasta se pueden tomar las granadas que los muchachos te tiran. Pero, en todo caso, no te preocupes: los jefes son tan fáciles que unos pocos golpes bastan para acabar con ellos.

Lo mejor del juego es que podés cambiar de personaje cuando se te da la gana. Por lo tanto, tenés que saber que Riggs es más fuerte y tiene una patada destructora. Y Murtaugh no es tan fuerte, pero tiene puñetazos mucho más bestiales. Ah, Riggs sólo usa las piernas y su colega se divierte sólo con los brazos. Para cambiar de héroe, basta ir hasta el extremo izquierdo de la pantalla. ¡Refácil, man!

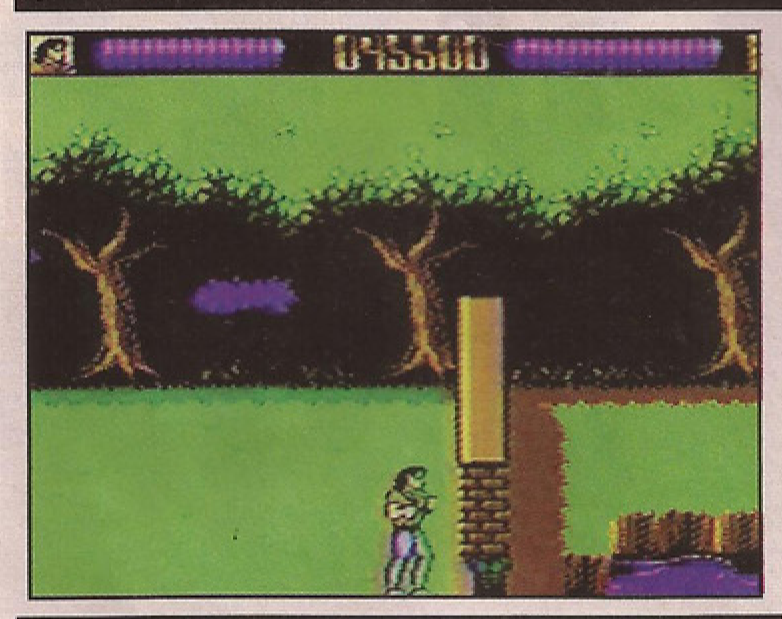
Diferente del SNES

Si Lethal Weapon (Arma Mortal) para Super NES es bien complicadito, no se puede decir lo mismo de esta versión para Nintendito. La estructura del game es bastante lineal, siguiendo ese viejo esquema de "fase en tres niveles". Los enemigos tampoco presentan grandes novedades. Algunos, tiran granadas; otros, tiros. Pero nada de pánico: los liquidás como moscas.

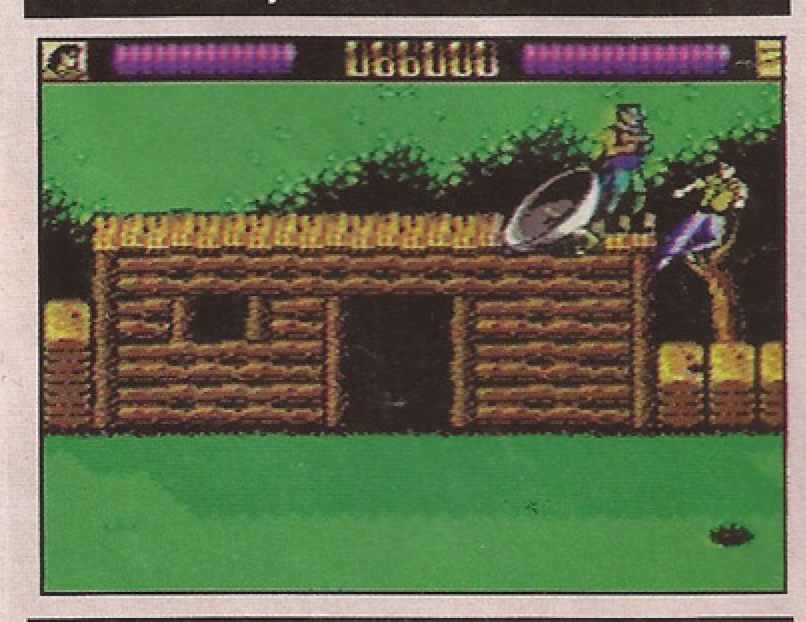
Gráficos simples pero eficaces hacen de Lethal Weapon un game pasable. La acción es su punto fuerte: no parás ni un minuto. Pero lo diferente de este juego es que tenés que pensar un poquito. Hay que decidir con qué personaje vale la pena enfrentar a cada enemigo. Lethal Weapon no es una obra maestra, pero vale unas buenas horas de diversión.



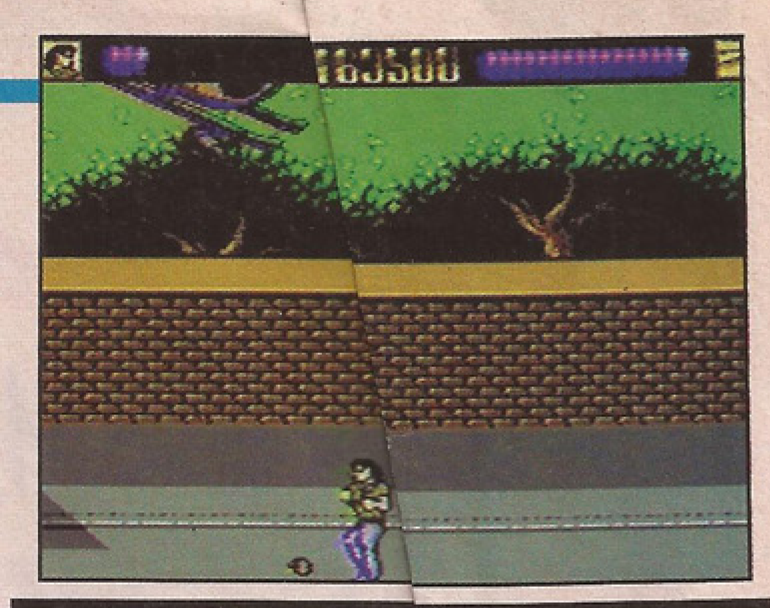
Fijate en este mapa. Te muestra lo que tenés que hacer en la primera fase.



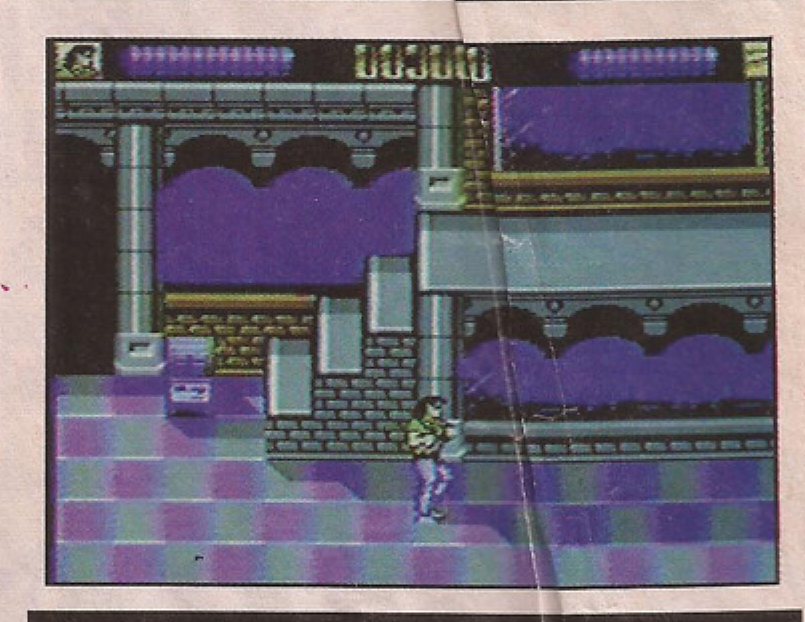
Destruí esta pared para juntar ítems: energía, invencibilidad y otros.



¿Más ítems? Reventá esta antena parabólica y encontrarás varias sorpresas.



¿Estás viendo esa granda en el suelo? Pasá por encima para agarrarla y apretá B para lanzarla contra quien quieras



¡Uau! ¡Qué escenario copiado de los Simpsons! En esta fase del Mall, esquivá los ataques y encontrá ítems escondidos.

GOLPES

RIGGS	Voladora en el lugar: A + B	 Patada parado: B
MURTAUGH	Puñetazo: B	 Voladora normal: A + B

PARA REFRESCAR LA MEMORIA: RIGGS (RUBIO) ES MAS FUERTE Y USA LAS PIERNAS. MURTAUGH TIENE PUNTERIA Y DA PATADAS PODEROSAS. PARA CAMBIAR DE HEROE, ANDA AL EXTREMO IZQUIERDO DE LA PANTALLA.

COMANDOS

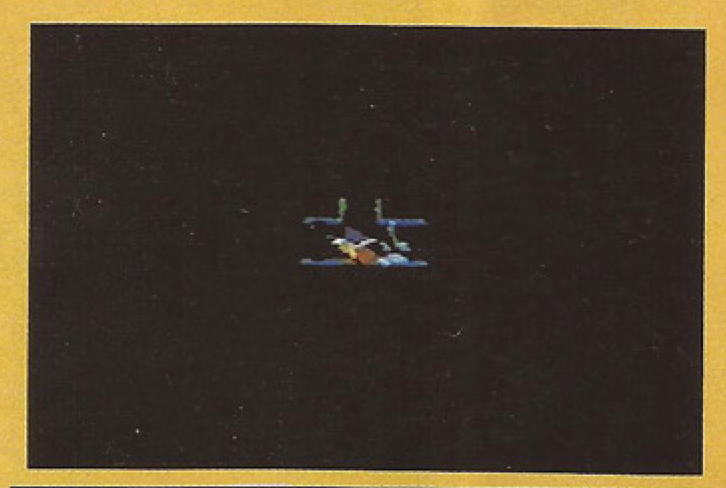
B	ataque (patada, puñetazo o arma)
A	salto
Select	selecciona ataque normal o arma especial (tiro, cuchillo, etc.)



Club
ACTION
GAMES

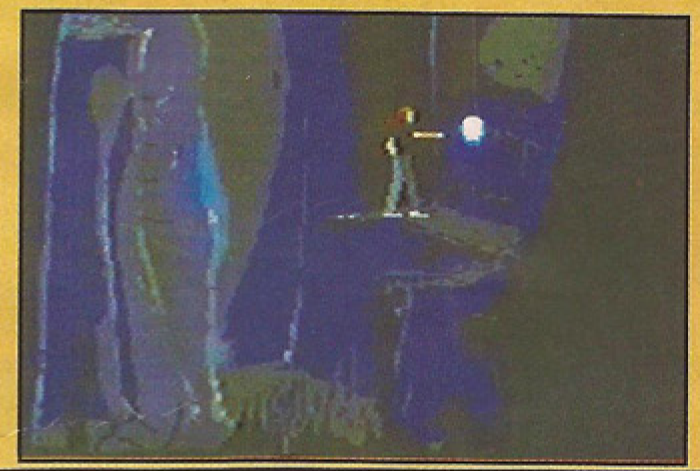
3 LABERINTO (CLLD)

Esta fase comienza en unas alcantarillas estrechas y oscuras. En verdad, se trata de un laberinto donde Lester sólo puede moverse rodando. Calculá bien los intervalos de los chorros de gas venenoso y tratá de ir siempre hacia abajo.



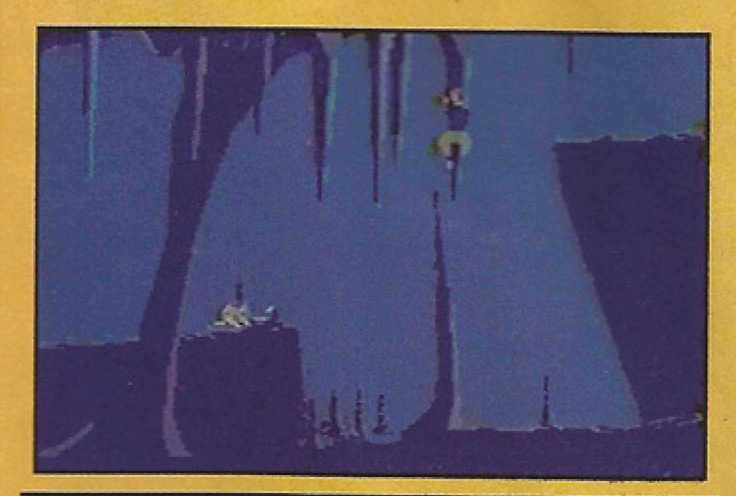
En las bifurcaciones tomá el siguiente camino: izquierda, derecha, derecha, izquierda y derecha.

Saliendo de las alcantarillas, recargá tu arma acercándote a la pared a la izquierda. Siguiendo a la derecha, encontrás un puente roto. Tomá impulso y saltá hacia el pozo. Vas a encontrar una plataforma debajo de la otra punta del peñasco.



En la plataforma del peñasco, reventá la pared y encontrá un pasaje secreto que lleva a una caverna.

Bajá siempre, encontrarás una enorme piedra casi triangular y seguí por el piso más bajo hasta el final. En medio de esta caminata, saltá los agujeros. Tené cuidado con las piedras que caen de arriba y disparale a las plantas carnívoras del techo. Pasando por el murciélago, dale unos tiros para obligarlo a volar hacia la izquierda.



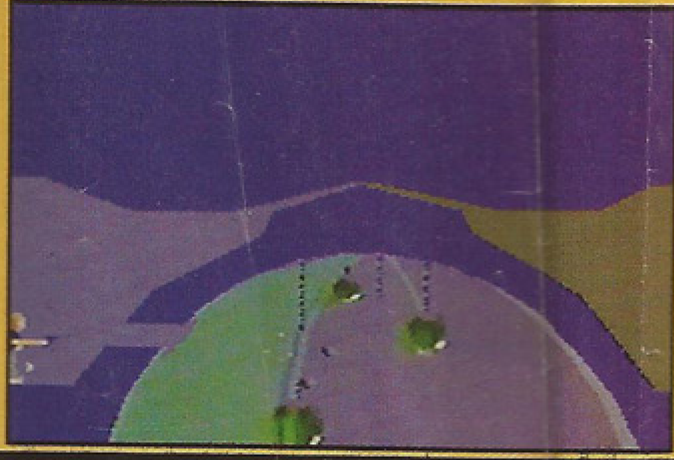
Mientras las plantas devoran al murciélago, saltá de estalactita en estalactita para pasar fácilmente.

Volvé a la piedra triangular y, a la izquierda, tirale a su base. La roca cae y forma una escalera hacia el piso de arriba.



Llegando a este punto de la caverna, tirale a la pared y liberá el agua. Salí corriendo hacia la derecha. Al final de la línea, la corriente de agua te sacará de ahí.

Siguiendo hacia adelante, encontrarás un guardia y un viejo. Para eliminar al cascarrabias, seguí estos pasos: hacé escudos, andá hacia adelante y la puerta se abrirá automáticamente. Cuando el viejo tire dos granadas, caminá hacia atrás: la puerta se cerrará y el viejo quedará hecho polvo, alcanzado por sus propias bombas.



Saliendo de la caverna, andá a la derecha hasta encontrar tres lámparas verdes.

Esperá el fin del sonido de pasos y tirá a la primera lámpara, que cae en la cabeza del tipo del piso de abajo. Volvé por el mismo camino.



Este guardia te alcanzó y se te cayó la pistola. Juego rápido: dale una patada debajo de la línea de la cintura, corré hasta el arma y tirale.

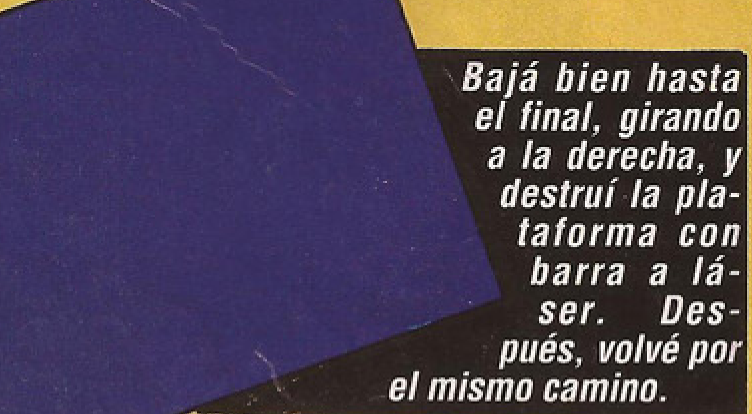
Tomá la segunda escalera y bajá un piso. Seguí hasta otra ala con lámparas y tirale a la del medio para liberar a tu amigo del lugar donde está preso. Seguí adelante y vas a encontrar un foso de agua.



Llená la pantalla con escudos y reventá al guardia de la derecha y después, al de atrás.

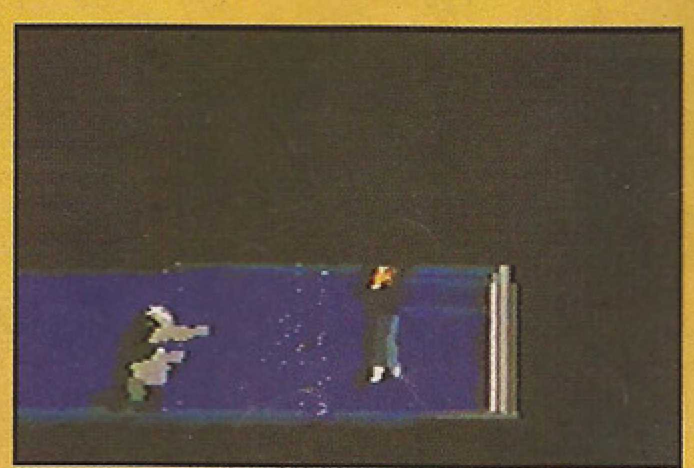
4 ZAMBULLIDA (BFLX)

Zambullite en el foso y bajá hasta una encrucijada. En la segunda subida es donde tenés que tomar aliento de vez en cuando.



Bajá bien hasta el final, girando a la derecha, y destruí la plataforma con barra a láser. Después, volvé por el mismo camino.

Saliendo del foso, tomá a la derecha. Hay varios guardias en el camino.



Llegando al final del corredor, hacé un escudo y esperá hasta que reaparezca tu amigo

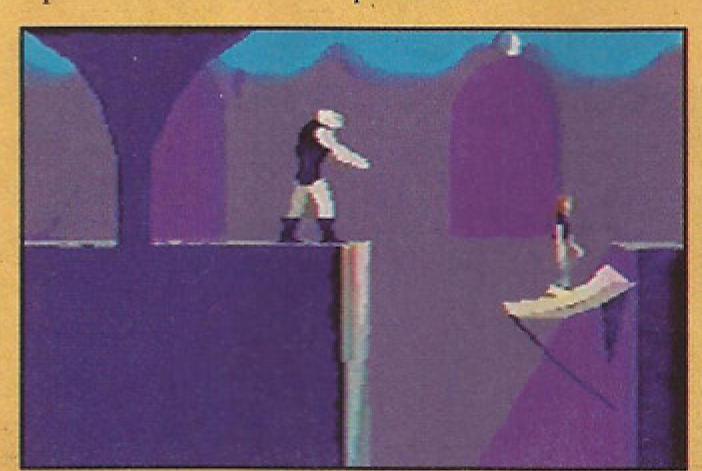
CUANDO LA PISTOLA ESTA DESCARGADA, SE PONE A GUIÑAR UNA PEQUEÑA LUZ EN EL ARMA. TRATA DE RECARGAR ENSEGUIDA TU ARMA. ¡YA!

5 VUELO SUICIDA (TFBB)

Tu compañero es detenido otra vez. Escapá por la derecha después de rescatarlo.



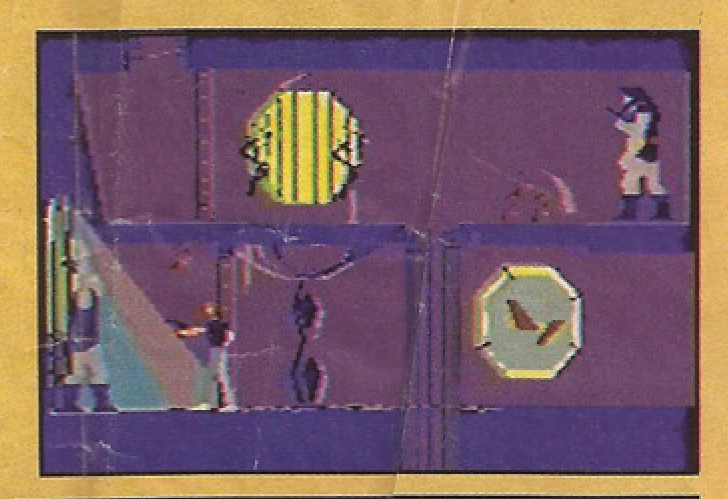
Da la vuelta por detrás del edificio, tirales a los guardias y liberá a tu compañero.



Andá hacia tu compañero: él te tirará hacia el toldo del otro lado del agujero. Entonces, saltá hacia el toldo de abajo con el Direccional hacia la izquierda.

6 EL RESCATE (TXHF)

Al pasar por el primer guardia, encontrarás a otros huyendo más adelante. Uno de ellos no consigue pasar las rejas, quedando prisionero.



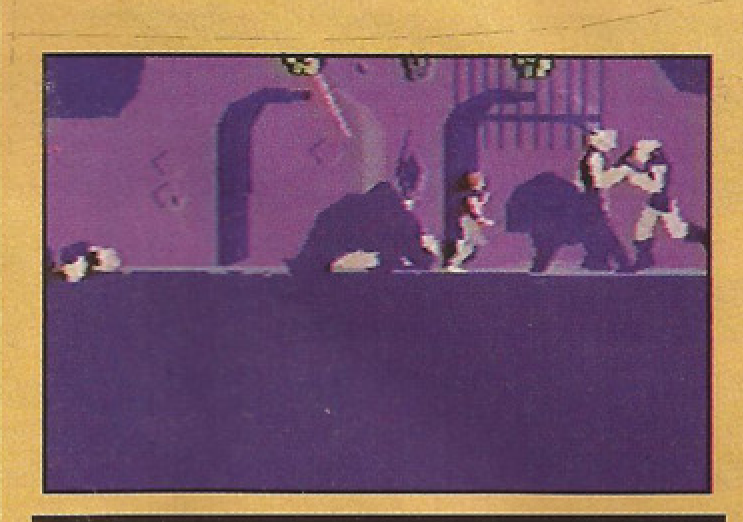
Llegá cerca de este guardia, pero no le tires. Solamente apuntale con el arma.

El guardia levanta los brazos y acciona un dispositivo que cierra una puerta, separándote a vos y a otra puerta del piso de arriba. Subí la escalera y quedate en la plataforma de la derecha.

Disparale a este haz de luz y volvé lentamente.

Reventá la pared delante del guardia y protegete rápidamente con escudos mientras él tira cuatro granadas que bajan por la escalera. Hecho esto, eliminá al tipo y seguí adelante.

Volvé por la escalera y caé en el agujero abierto por las granadas. El agujero lleva a una prisión subterránea. Seguí por el corredor hasta el final y te toparás con una palanca. Accionala y bajá por el agujero ahí cerca.



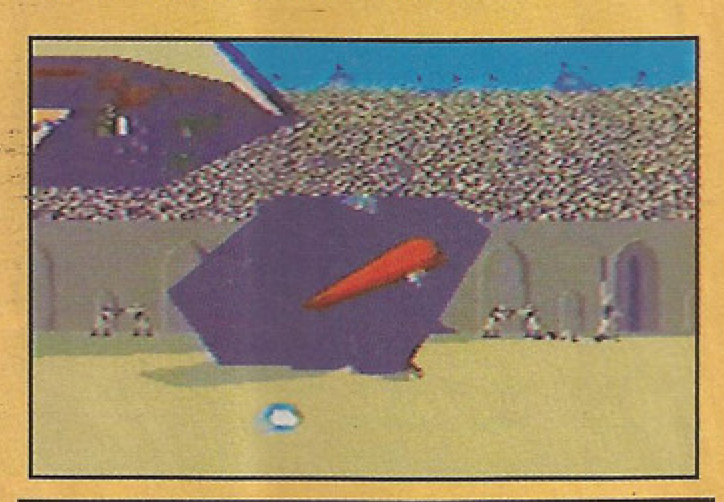
En el piso inferior, notá que la palanca liberó las fieras que están atacando a los guardias. Escapá por la derecha.

Después de pasar por la confusión rápidamente, subí al otro piso. Seguí hacia la izquierda hasta el borde del precipicio. Ahí surge un puente y tu amigo reaparece.

COMANDOS	A o B rápidamente	A mantenido apretado	A + ← o →	C	↓	↑
	Tiro débil/ patada	Escudo, hasta formar bola pequeña en el caño de la pistola, y tiro fuerte, hasta formar bola grande.	Carrera	Salto	Tomar pistola, entrar en agujero en el suelo, accionar palanca	Entrar en agujero en el techo

7 ARENA (CKJL)

Vos y tu compañero fueron a parar a una especie de tanque de guerra. En el ángulo superior izquierdo de la pantalla, fijate en el panel de instrumentos del vehículo. Apretá las teclas de la izquierda (usando Direccional y A) hasta que aparezcan dos luces rojas, dos luces verdes y una blanca.



Presioná la luz blanca del panel para que tu amigo y vos sean eyectados.

8 FUGA FINAL (LFCK)

En una sala de baño, salí a mil por hora hacia la derecha. Vas a tener combates con varios guardias. Serás capturado y llevado a una sala grande. En cuanto tu amigo luche contra el raptor, andá hacia el ángulo derecho y bajá dos palancas.



La primera palanca acciona un rayo que fulmina al enemigo molesto, y la segunda abre el techo de la sala.



Salí de la sala por el agujero en el tope y subite a un pájaro. ¡Uf! La aventura termina aquí, campeón...

LA SECUENCIA DE PRESENTACION ES TOTALMENTE ANIMADA. MIRALA PARA ENTRAR EN CLIMA.





Mega Drive Game Gear Master System

Adquirí nuestros productos en:

Gran Buenos Aires

Bebi Video Juegos	Superí 624, Mariano Acosta, Merlo
Center Games	Av. Santa Fe 2166, loc 38, Martínez
Nueva Técnica	Zapiola 4885, José C. Paz
Video Club Arte Video	Pte. Perón 6129, San Martín
All Games	Martín Rodríguez 1425, Banfield
Casa Torosiani	*J.D.Peron 3165 V.Alsina*
TV Video	J.M. de Rosas 2792, Caseros
Muebles Acosta	Ruta 200 Km 40, Mariano Acosta
Luis Mazzulla	Irigoyen y Antezana, Merlo
Merlo Hogar	Av. Libertador 588, Merlo
Xero's Power Game Syst.	Alsina 326, Quilmes
Video Club Pellegrini	Carlos Pellegrini 1158, Quilmes
Distribuidora Saby	Andrés Baranda 628, Quilmes
Floppi Game	Rivadavia 306, Qilmes
International Drive	Moreno 511, Quilmes
Galaxian	Sarmiento y De La Serna, Avellaneda
Miguel Hogar	Ramon L. Flacon 969, L. de Zamora
Stroke	Belgrano 1540, Banfield
Video Club Casablanca	R. Peña 5133, V. Lynch
Video Club Center	9 de Julio 5590, V. Ballester
Sciocco	9 de Julio1199, Lanús E.
Casa Dapas	9 de Julio 29, Bernal
Space Hogar	29 de Septiembre 1950, Lanús E.
Electro Visión	Luzuriaga 509, Lavallol
Makro S.A.	Panamericana y Pelliza, Martínez
Musimundo	Unicenter Shopping Center
Relojería El Cucu	Cruce de Ranelagh, Ranelagh

Buenos Aires

Casa Melas	Libres del Sur 784, Chascomús
Blandino	Vértiz 3955, Mar del Plata
Crunchi Mach	Alberti 2664, Mar del Plata
Luro Auto Hogar	Av. Luro 7479, Mar del Plata
Panorama	Fortunato de la Plaza 4774, Mar del Plata
Rodolfo Miliffi	Av. J. B. Justo 2698, Mar del Plata
Scioscia	Independencia 2956, Mar del Plata
Sielmar SA	Independencia 1901, Mar del Plata
Sirocco	Corrientes 1760, Mar del Plata
Soc. de Inver. del Campo	Av. Luro 2976, Mar del Plata
Triac Electrónica	Gral. Paz 228 y suc., Junin
Florenciano Jorge	Calle 56 N° 2885, Necochea
Ric Ral	25 de mayo 360, Bahía Blanca
Otero Hnos.	Av. 7 N°1080, La Plata
12-12 Drugstore	Av. 7 N°1212, La Plata
Video Graf	Av. N°164, La Plata
Multicrédito S.A.	Diag. 74 N°1618, La Plata
Saxxon	Galería San Martín Loc. 16 subsuelo, La Plata
Video Game El Padrino	Diag. 79 N°1951, La Plata
Tell Video	Calle 8 Nro.871 Local 11 La Plata

GAMELAND S.A.

Distribuidor de Sega para Argentina

Tucumán 509, piso 1° (1049) Buenos Aires

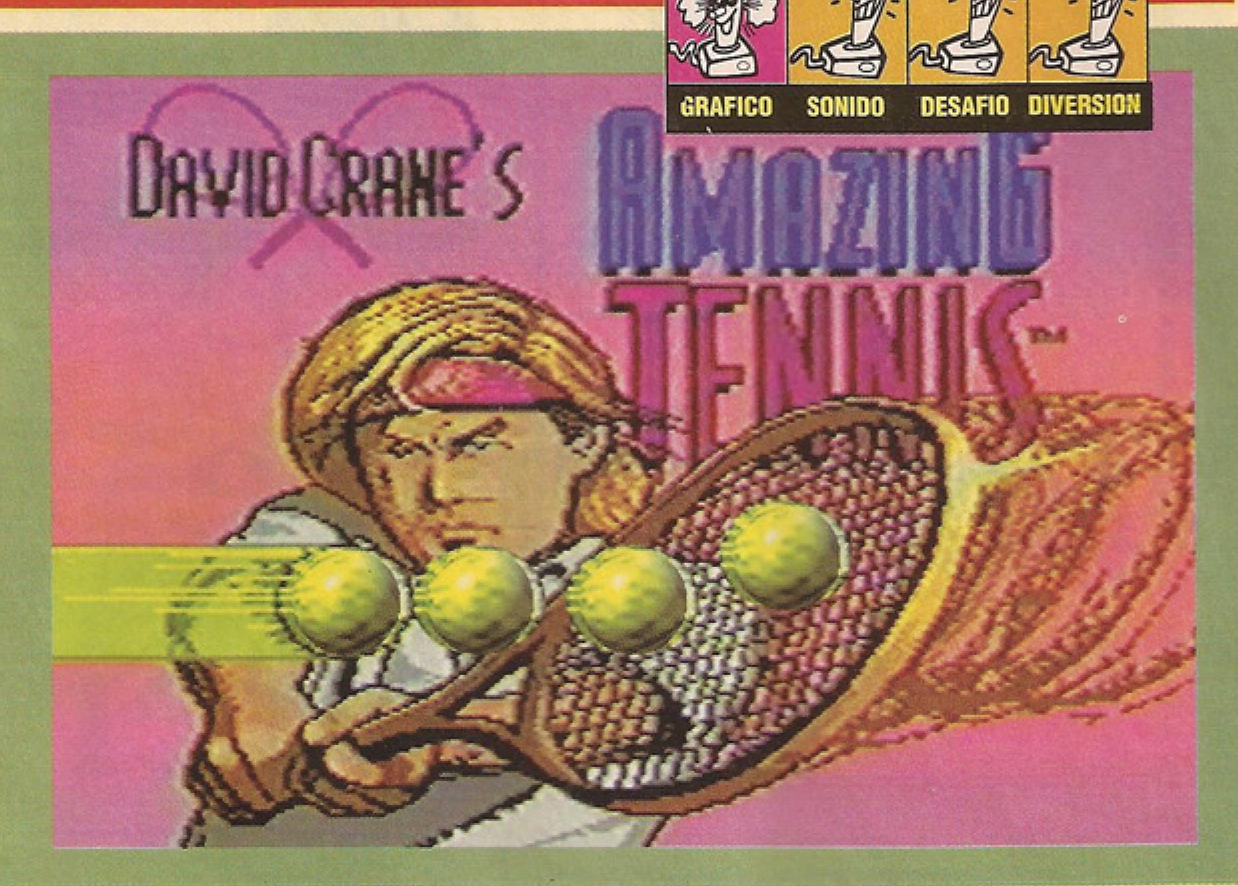
DAVID CRANE'S AMAZING TENNIS / Absolute

Deporte | 8 Mega | 1 ó 2 jugadores

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

Varios meses después de haber salido para Super NES, acaba de llegar David Crane's Amazing Tennis para Mega. Las dos versiones son idénticas: muñecos grandes, imágenes coloridas y bien definidas, y respuestas satisfactorias. Esto sin hablar de la extraña visión de la cancha. La perspectiva hace que veas sólo una parte de la misma, perdiendo la noción del espacio y, en consecuencia, varias jugadas fáciles.

A pesar de este detalle, al que uno se acostumbra después de algunos partidos, Amazing Tennis es un game muy interesante para el público que gusta de los juegos de deportes. La acción es intensa y la diversión, rebuena. Pero los más exigentes sentirán falta de algunas opciones. Cosas como juego en parejas, mayor diversidad de pisos y configuración de los jugadores. El game sería mucho más dinámico si tuviera más opciones. Incluso así, el resultado es bueno.



Disputando un Campeonato

Como en todo game de deportes decente, hay dos tipos de partido: amistosos y en serio. Los juegos "en serio" forman parte de un campeonato (Tournament). Podés disfrutar tres campeonatos diferentes: en piso sintético, en pasto o en cancha de arcilla. Para ser un campeón de verdad, tenés que encarar y vencer los tres torneos. Pero no te engañes: el cartucho no junta los campeonatos en un solo ránking. ¡Qué pena!

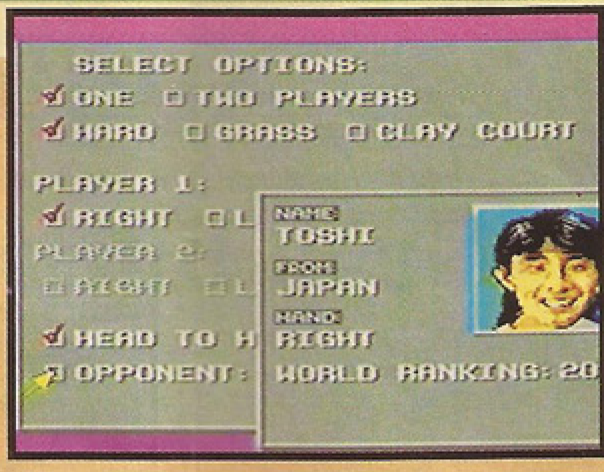
Amazing Tennis no es ninguna maravilla. Sus gráficos y algunas voces digitalizadas impresionan. Pero la jugabilidad podría ser mejor. Es por éstas y otras que Jennifer Capriati Tennis (World Tennis 92) continúa siendo el mejor game de tenis. Un juego que no cansa y presenta nuevos desafíos cada día. Amazing Tennis es muy superior al promedio. Y nada más...

A: BOLA ALTA
B: BOLA RAPIDA
C: BOLA CON EFECTO
DIRECCIONAL: EFECTO ADICIONAL

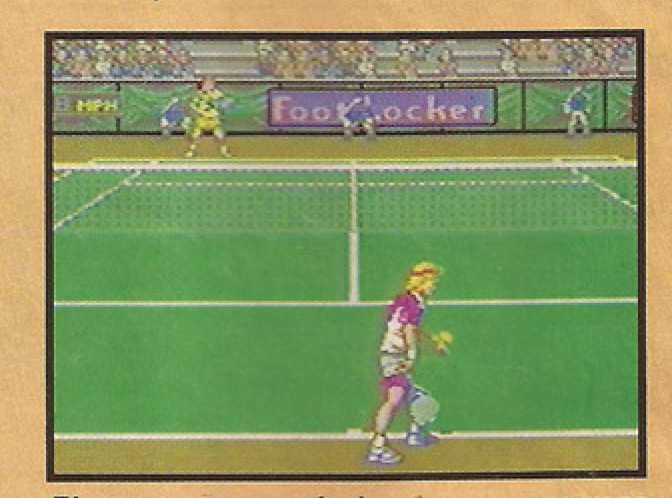
OJO CON EL CARTEL

A mucha gente no le gusta el tenis porque no entiende las reglas y la forma de contar puntos. Atención: un partido está dividido en sets y en games. Para obtener un set, tenés que ganar seis games (o tener la ventaja de dos games: 7 a 5, por ejemplo). Si un partido se empata en 6 a 6, se hace un tie-break (desempate). Hay juegos al mejor de 3 ó 5 sets. Para ganar, tenés que obtener dos o tres sets, respectivamente.

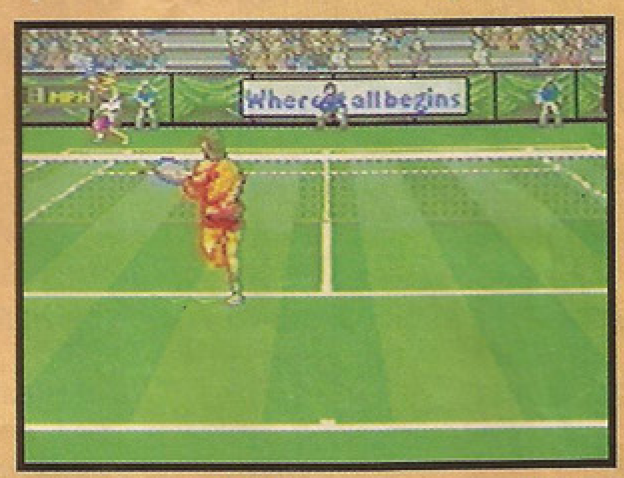
Los games están subdivididos en puntos. Para ganar un game, tenés que hacer cuatro puntos. Los puntos siguen un orden: 15, 30, 40 y game. O sea, no te asustes con un 15-0 al comienzo. Esto sólo quiere decir "uno a cero". Si el game queda empatado en 40-40, gana quien consigue dos puntos seguidos para cerrar el partido con dos puntos de ventaja.



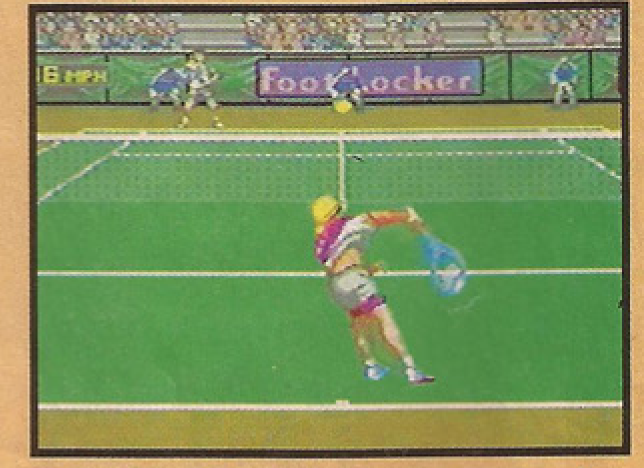
Esta es la pantalla de opciones. ¿Pobrecita, no?



El saque es una de las mayores armas del tenis. ¡Aprendé a usarlo y ganá! Apretá B o C varias veces seguidas.



El voleo es difícil, pero puede definir un punto. Arriesgá una subida a la red.



Cada tipo de piso tiene una característica propia. El sintético proporciona jugadas rápidas y fulminantes.

VOCABULARIO BASICO DEL TENIS

SAQUE
Es el comienzo de todo. Precisás sacar para colocar la bola en juego. Funciona más o menos como en el voley. Pero tenés dos chances, en vez de una.

VOLEO
Jugada más arriesgada. Parecido a la cortada del voley, el voleo es fulminante. Subí a la red y rebatí sin esperar que la pelotita golpee el suelo. Bueno para definir.

JUEGO DE FONDO
Es el típico "peloteo". Juego tibio y seguro, sin riesgos. Sólo hay que quedarse en el fondo de la cancha, intercambiando pelotas y esperar el error del adversario.

PARALELA
Jugada bonita que impone respeto. Parece fácil: sólo hay que devolver la pelota en dirección paralela a las líneas demarcatorias de la cancha. PARECE fácil...

LOBBY
Jugada ideal para confundir al adversario. Con ella jorobás al oponente cuando él está en la red. ¡Tené mucho cuidado para no ser sorprendido por un voleo!





Mega Drive Game Gear
Master System

Adquirí nuestros productos en:

Catamarca

Ofimet	Rivadavia 557
Wallih Nazareno	Rivadavia 898
Tulux SA	Tucuman 884

La Rioja

Audio 2000 SRL	Rivadavia 502

Mendoza

Chip's Computación	Lavalle 45, local 27
International Surprise	*Lavalle 35, local 36*

Neuquén

Renovar	Bouquet Roldán 6

San Luis

Casa Ribeiro	Pedernera 435

Santiago del Estero

Alfa S.A.	La Plata 12

Tucumán

Barone	Maipú 140
Víctor Laroz	Rivadavia 20

Santa Fe

El Chino Imp.	Mitre y Montevideo y suc., Rosario
Electrónica Megatone	San Jerónimo 2625, Santa Fe
Bazar Avenida	Boulevard Santa Fe 252, Rafaela

Chubut

Torca S.A.	Sarmiento 223, Trelew
Cia. Saturno S.A.	Av. Fontana 201, Trelew
Eusebio Palacios e Hijo	Belgrano 280, Trelew
Game Club	Fontana 482, Trelew
Video Centro	A. P. Bell 454, Trelew
Criseu Muebles	Vaccina y Sarmiento, Rawson
Electrónica Rosario	28 de Julio 101, Puerto Madryn
Organización Península	25 de Mayo 222, Puerto Madryn
Shopping San Jorge y suc.	San Martín 967, Comodoro Rivadavia
Cia. Saturno	Alsina 336, Comodoro Rivadavia
Optica San Jorge	San Martín 220, Comodoro Rivadavia
Video Club Ostoich	25 de Mayo 957, Comodoro Rivadavia
Paseo San Justo	San Martín 602, Comodoro Rivadavia
Don José Hogar	San Martín 647, Comodoro Rivadavia
Disquería Merlín	25 de Mayo 847, Comodoro Rivadavia

Santa Cruz

Centro Musical	25 de Mayo 661, Esquel
Anper Confort	José Hernández 1095, Caleta Olivia
Foto Rolando	Yrigoyen y Moreno, Pico Truncado

GAMELAND S.A.

Distribuidor de Sega para Argentina

Tucumán 509, piso 1° (1049) Buenos Aires

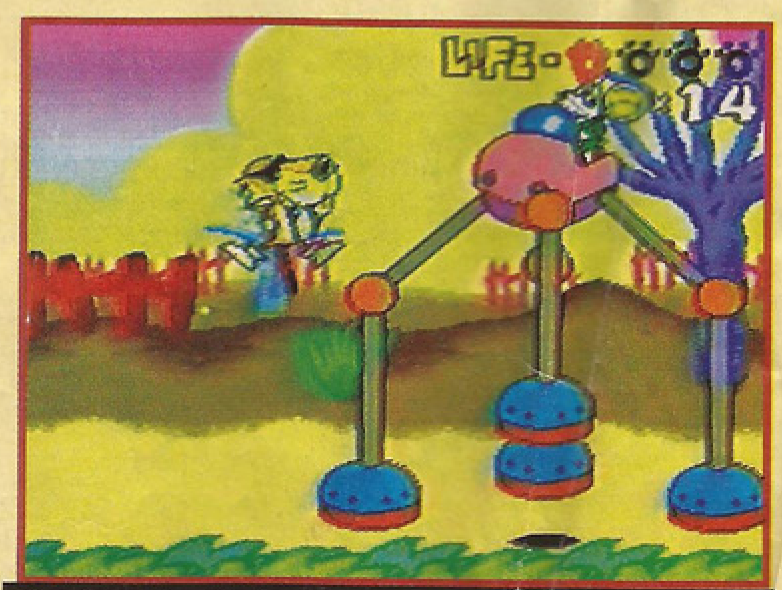
CHESTER CHEETAH

Yeah, brother! Chester Cheetah, un juego copadísimo presentado hace algunos meses para el Super NES, está ahora disponible también para tu Mega. Esta nueva versión vino con algunas mejoras, como la presentación más elaborada, pantallas ilustradas para separar las fases y algunos detalles inéditos. Por otro lado, gráficos y música son los mismos. La versión para Mega sólo perdió un poquito de velocidad y jugabilidad: tanto el scroll como el propio personaje se mueven un poquito más lentamente. El resumen de la historia es así: la moto de Cheetah fue robada y dividida en trozos. En cada una de las fases, tenés que recuperar una parte y armar nuevamente la bike.

CHESTER CHEETAH / Kaneko			
Acción	8 Mega	1 jugador	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

1. Zoológico

Para librarte de los bichos del zoológico, basta saltar encima de ellos. Entrá en todos los agujeros que aparezcan para juntar ítems en el subterráneo. A la hora en que aparece el río, saltá dentro del bote para llegar al otro lado.



Pasá corriendo frente a este aparato o saltá por encima, apoyándote en las patas. En el primer agujero, después, vas a encontrar las ruedas de la moto.

2. Selva

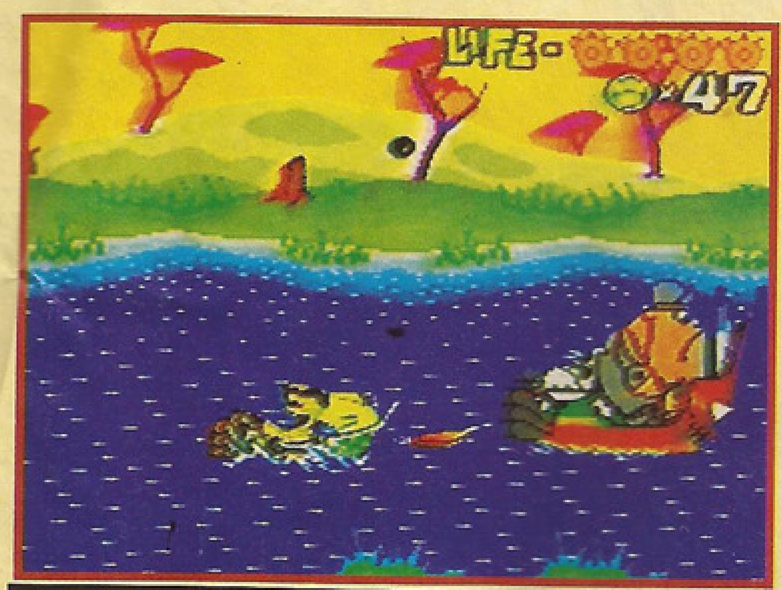
Como si no le bastara a nuestro personaje con llamarse Cheetah, ahora va a tener que sentirse Tarzán y saltar de liana en lana. Allá abajo, va a encontrar un monto. Saltá encima del bicho hasta que se decida a seguirte.



Sólo el monito puede alcanzar los neumáticos de la moto, que están bien arriba en un árbol.

3. Rio

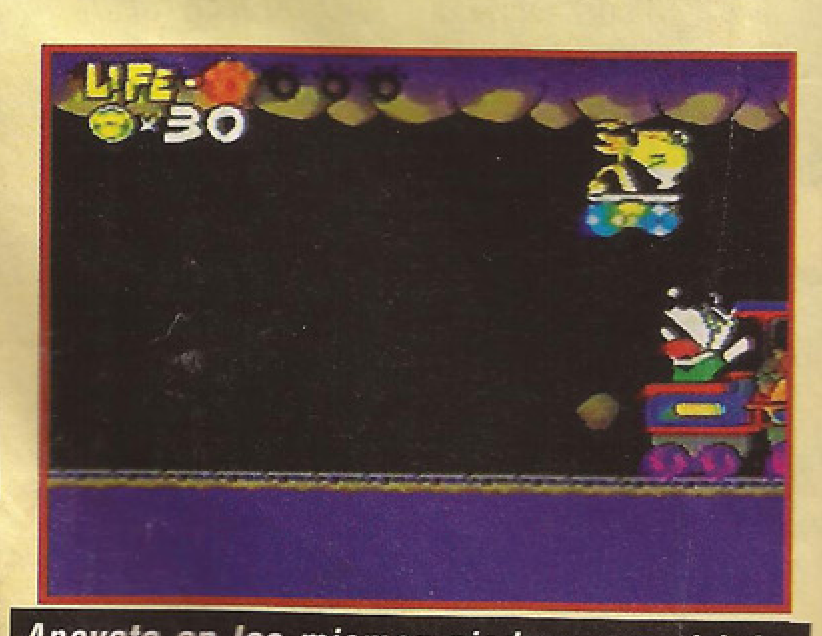
Hacé cualquier cosa con tal de no caer al agua. Esta fase es maldita porque tenés que usar los troncos que aparecen y desaparecen, saltar encima de varios bichos y hasta en la punta del hocico de los cocodrilos para mantenerte seco.



Esquivá sus ataques en el río hasta que suelte el manubrio de la moto. Ahí, sólo tenés que agarrarlo.

4. Caverna

A menos que estés necesitando ítems, no vale la pena explorar los agujeros de la caverna. Preocupate por los murciélagos, que se te pegan y atrasan tu caminata. Apretá los botones rápidamente para librarte de su ataque. Tenés que husmear por toda la fase para encontrar una especie de abismo. Cayendo hacia abajo, vas a encontrar un carrito para dar unas vueltas.



Apoyate en las mismas piedras que el jefe manda para intentar alcanzar su cabeza. En esta fase, recuperás el cuadro de la moto.

5. Fase aérea

Llegando al trampolín, enseguida del comienzo de la fase, saltá sobre él, apretá B y no lo sueltes hasta dar un salto cuando aparezca la mariposa. Para volar sin ser incomodado, quedate bien en el rinconcito superior izquierdo.

Continuá en la parte superior de la pantalla cuando aparezca el helicóptero del jefe, pues así no podrás ser alcanzado por la hélice.



Para reventar al helicóptero y tomar el motor de la moto, hay que golpear en la cabeza del pájaro hasta que suelte las bombas encima del jefe.

ITEMS

	Hacen correr al personaje
	Para encontrar ítems invisibles
	Juntá todas en cada pantalla y ganá un Continue
	Energía
	Vale fase de bonus
	Revienta a todos los enemigos de la pantalla

COMANDOS

B - SALTA	C - CORRE

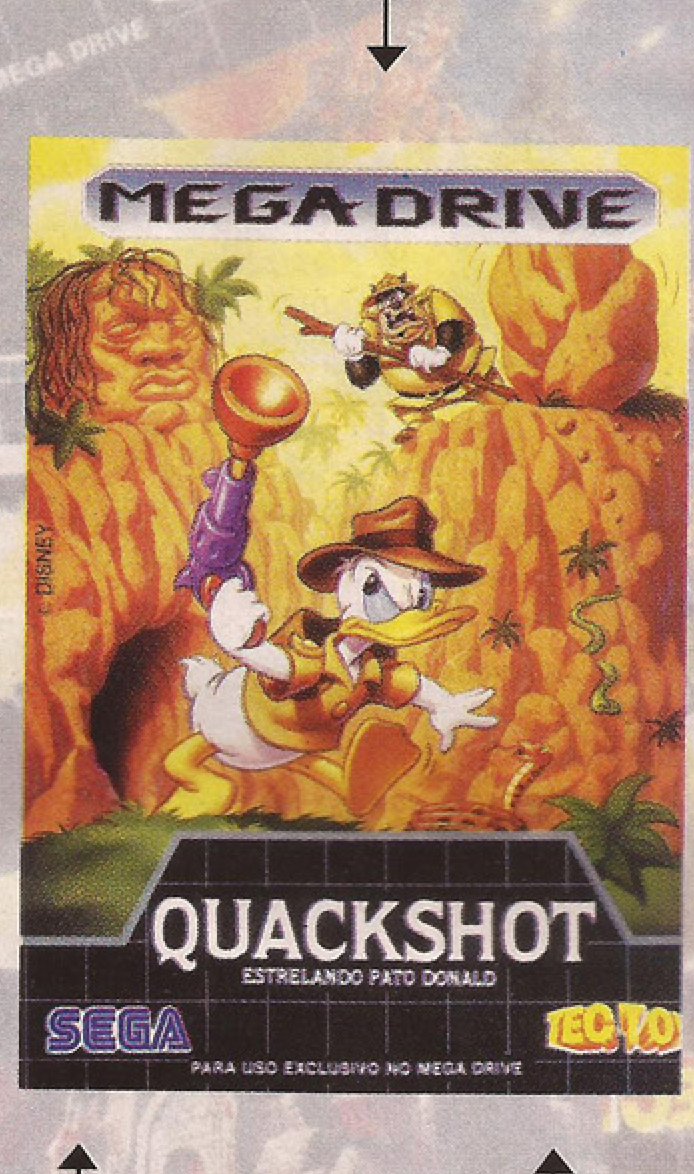
CHESTER CHEETAH TIENE SOLO UNA VIDA Y CINCO CONTINUES. POR LO TANTO, TRATA DE JUNTAR PATITAS.



Enterprises Ltd. JAPAN

SR.CONSUMIDOR :

NO SE DEJE ENGAÑAR, EXIJA LOS AUTENTICOS CARTUCHOS DE MEGADRIVE.
SOLO UN CAŔTUCHO ORIGINAL POSEE ESTAS CARACTERISTICAS.





1. INSCRIPCION MEGADRIVE
2. DISTINTIVO DEL FABRICANTE
3. DISTINTIVO DE SEGA O LICENCIA DE SEGA
4. DATOS DEL FABRICANTE
5. DESCRIPCION DEL JUEGO

* SOLO LOS CARTUCHOS ORIGINALES VIENEN CON:
. MANUAL DE INSTRUCCIONES
. CATALOGO DE JUEGOS

LOS CARTUCHOS FALSIFICADOS POSEEN GENERALMENTE INCRIPCIONES EN COREANO.
LOS CARTUCHOS FALSIFICADOS SON COPIAS DE JUEGOS ANIGUOS.
LOS CARTUCHOS FALSIFICADOS CUESTAN LO MISMO QUE UD ORIGINAL.

SEGA

GAMELANDS.A
Distribuidor de Sega para Argenti
Tucumán 509, piso 1° (1049) Buenos Aires - Tel/fax 325-7093/94



SHADOW OF THE BEAST

ILUSTRACIÓN ELECTRÓNICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

Desde que fue presentado, en 1991, Shadow of the Beast se transformó en un mito: es "peludísimo", y, como sólo tenés una vida, es casi imposible de terminar. ¡Pero ya fue! Descubrimos un código que da vidas infinitas, seguimos el juego hasta el final y ahora te mostramos todo. La pandilla de Action Games se quedó un poco decepcionada: ¡qué final tan trucho para un juego tan difícil! Por lo demás, Shadow todavía es sensacional a pesar de su edad.

VIDAS INFINITAS

¡Lo máximo! Comenzá jugando normalmente, pero acumulá solamente algunos míseros puntitos. Después, dejá que te maten, permitiendo el total ataque de las criaturas y de las rocas. Cuando el bicho te agarra: andá a la pantalla de códigos de iniciales y entrá con el código ZqX y apretá los botones A, B, C y START al mismo tiempo. Hecho esto, sólo queda volver al juego. ¡Te has vuelto INMORTAL!



Usando este truco, el medidor de energía es rellenado automáticamente cada vez que llega a cero.

Si reventás la perla en la mano de la gárgola, ganás un poder especial.

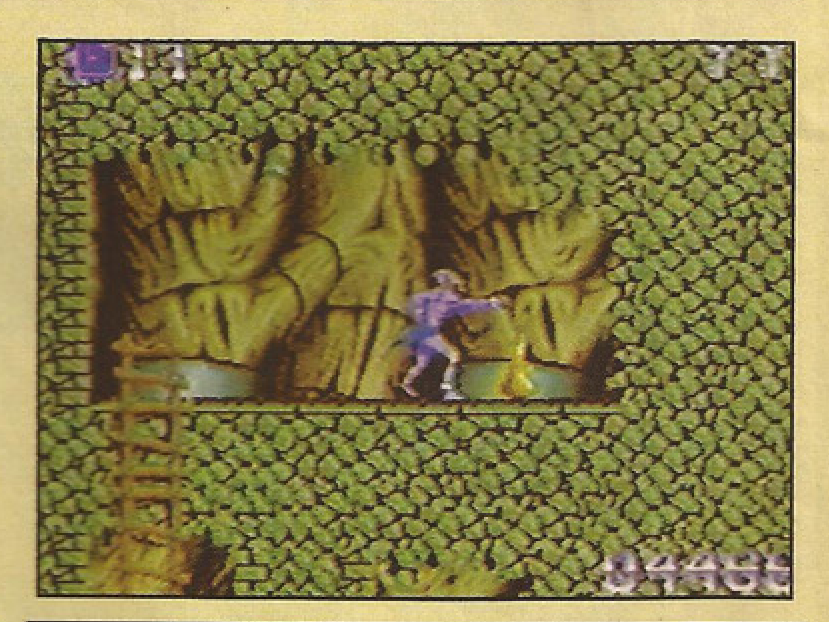
COMANDOS

A	salto
B	puñetazo
C	salto
A+B o B+C	voladora

Husmear y Mapear

Shadow of the Beast es para ser jugado con atención. Es necesario buscar en todos los rincones y tener mapas de castillos y cavernas. Comenzá el juego desplazándote hacia la izquierda, teniendo cuidado con las piedras y criaturas que aparecen por el bosque. Al llegar al árbol que tiene escrito "IN", entrá presionando ↑. Estudiá tu ruta y dónde están los ítems en el mapa de esta caverna subterránea.

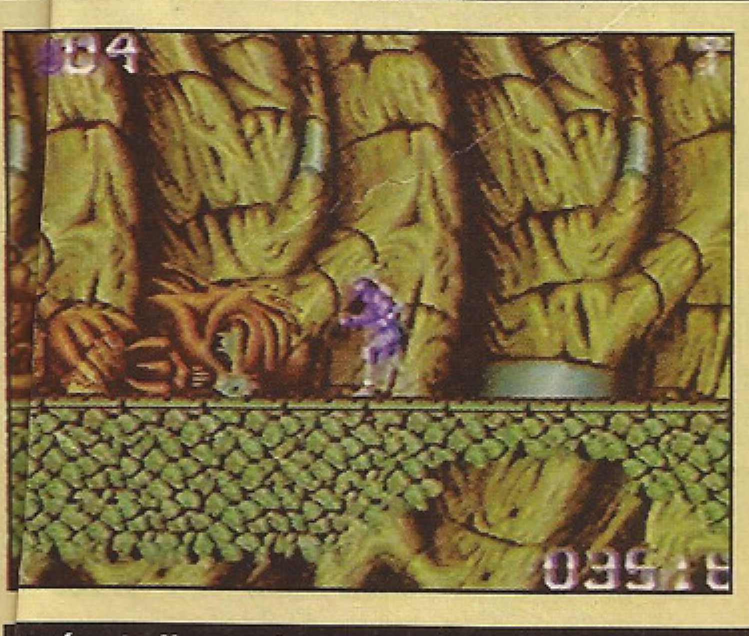
Teés que ser maleducado: ignorá el cartel "DN'T TOUCH" (NO TOCAR) y accioná la palanca.



Todavía en el árbol, tomá la botella que te da un super-puñetazo para vencer al jefe.



Tomá esta llave dorada. Si no, no vas a conseguir terminar el juego.



ɔmá esta llave gris para poder salir por el pozo.



Quedate agachado y mandale tiros a este bicharraco.

Bien, todo el paseo que das por la caverna subterránea sirve principalmente, para que tengas la llave dorada. Entonces, salí de ahí subiendo por el pozo. De vuelta al bosque, andá hacia la derecha reventando criaturas hasta llegar al castillo.



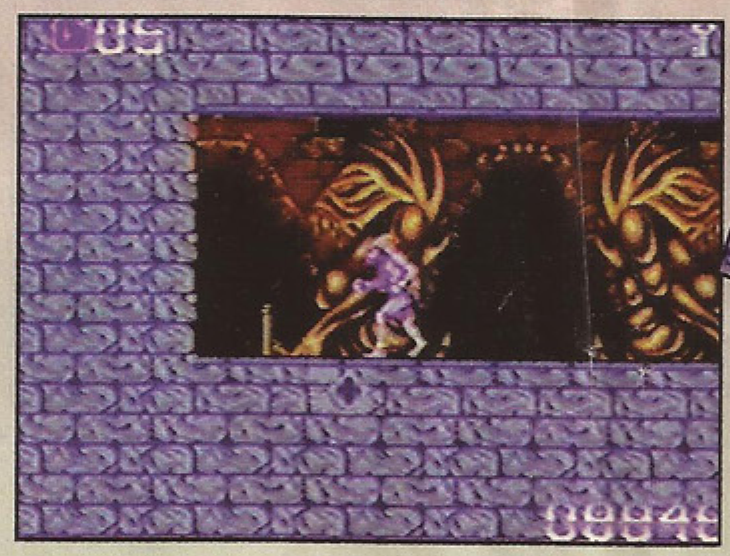
Reventá las pilas de piedras y ganá más fuerza.

LAS BOTELLAS AMARILLAS QUE APARECEN A MITAD DEL JUEGO RECARGAN ENERGIAS

En la puerta del castillo, no entres enseguida: pasá directo por la puerta y tomá una antorcha de la pared. Después, podés entrar. Andá atento para no toparte con barriles, arañas y cosas de ese tipo.



Tomá una llave de boca en la parte superior del castillo.



Hay una bazooca en medio del castillo. Necesitarás de ella para eliminar al dragón que aparece.



Desactivá este campo de fuerza usando la llave de boca.



Para arrasar con este dragón de tres cabezas, acertale en el punto amarillo utilizando la bazooca.

Después de haber terminado con el dragón, no vas a tener dificultades para pasar de fase, porque sos un lector inteligente y tomaste la llave dorada en la caverna subterránea, ¿no?



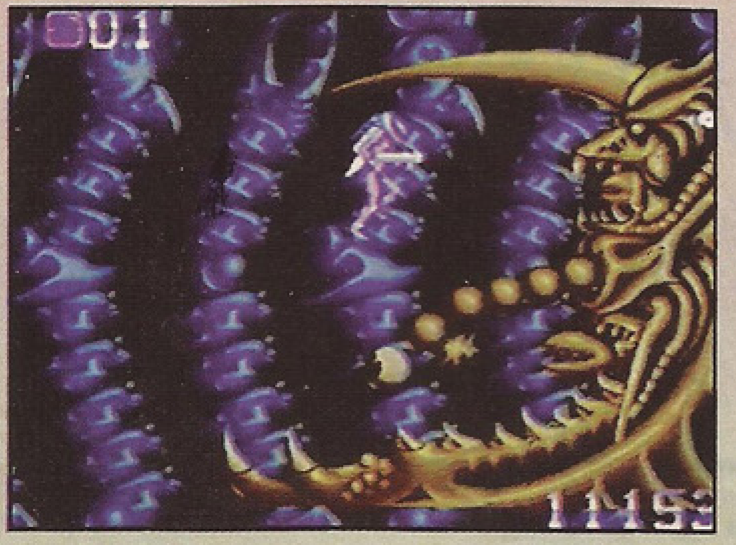
Después del castillo, entrentá este camino en el que vos flotás convertido en una nave espacial. ¡Tenés que disparar con todo!



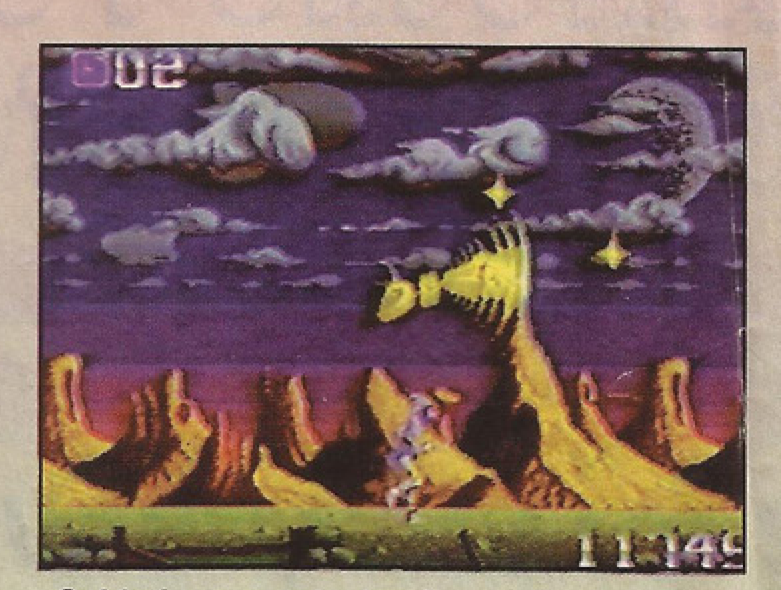
En el cementerio, dale golpes a estas lápidas: vas a ganar o perder energía.



"Jefe-cachiporra: golpeá la uña del pie del grandulón y tené cuidado con la porra de la criatura.



Este jefe cornudo intenta acertarte con un tentáculo. Tirale a los ojos.



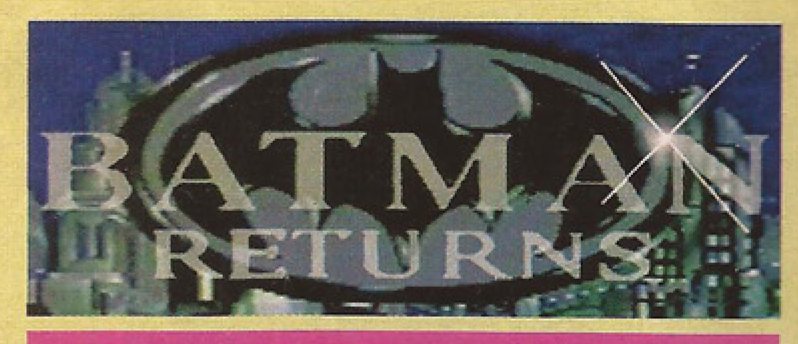
Cuidado con este trecho, porque aparecen enemigos a montones.



¡Mirá qué final más trucho! ¡Francamente! Andá a la casa de alquiler de juegos y pedí que te devuelvan el dinero.

BATMAN RETURNS / Sega	
CD Aventura	1 jugador

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION



"¡Oh, no! ¡Batman otra vez!" Sí, Batman de nuevo, sí señor. Realmente, Sega no podía haberse olvidado del público del Sega CD. El game es muy parecido a la versión para Mega, con dos diferencias: aquí podés usar el batimóvil y oír un sonido bestial. En cuanto a los gráficos, no esperes mucho más de lo que ya viste en la versión Mega.

Fases Motorizadas

En una fase das un paseo en el batimóvil. En la siguiente, Batman va a pie, y así alternativamente. Cuando estás en la fase del batimóvil, el truco es tirarle a todo lo que aparece. Fijate que vos y los enemigos disponen de medidores de energía: tu medidor es el blanco.

Cuando Batman anda a pie, el truco es escalar edificios enormes y saltar de tejado en tejado. Mandate golpes y tiros para todos los lados, y no te olvides de juntar ítems en el medio del camino.

Detrás de las armas especiales

Podés usar cinco tipos de armas especiales. Cada uno de estos armamentos tiene su ítem respectivo: una esfera transparente que contiene una foto del arma. Podés almacenar hasta 99 de cada arma.



Reventá todos los payasitos que están en este auto de bomberos. Pero tené cuidado con sus chorros de fuego.

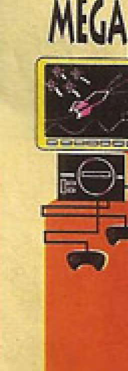


Para derrotar al pingüino, esperá a que vuele cerca y atacalo con todas las armas que tengas.

COMANDOS

DEL BATIMOVIL:	
A	Tiro
B	Turbo
C	Suelta misil
↓	Freno
DE BATMAN:	
A	Puñetazo
B	Salto
C	Uso de arma especial
↑ + B	Sostiene cuerda
B + C mantenidos apretados	Abre capa para caer flotando
→ + A	Patada

ESTE JUEGO SOLO TIENE 3 CONTINUES





CONCURSO

Graffiti

ACTION GAMES



Salva las paredes - Salva la ciudad
Gana un Megadrive

Estos son los tres graffitis ganadores

¡Me pican las pelotas!
G. Sabatini

Claudio H. Di Giácomo - Capital

Volveré y seré videojuego.
"El Balero"

Mauro F. Giacabone - Pergamino, B. Aires

No al cierre de bragueta.
El pito democrático

Ernesto Parrilla - V. Constitución, Santa Fe

Los ganadores deberán comunicarse con Gameland S.A. -325-7093/94- para retirar sus premios

PREDATOR 2

PARA COMPLETAR CADA FASE Y LLEGAR A TODOS LOS JEFES, SALVA A TODOS LOS PRISIONEROS.

Estamos en el año 1997. La ciudad es Los Angeles y el ambiente está pesado. Pandillas rivales se enfrentan en las calles y callejones de la ciudad. El tráfico de drogas asola las esquinas, donde hay policías mantenidos como rehenes por los criminales. Una onda de inexplicables asesinatos extraños sorprende a la población. Y es en este clima apocalíptico que entra en escena el teniente Harrigan. Bueno, ésta es la historia de Predator 2, un film super violento. El argumento de Predator 2, el nuevo game para tu sediento Master System, es igualito al del cine y a la versión para el Mega Drive. Vos sos el teniente Harrigan y ya debés haber comprendido la meta del game: rescatar a todos los prisioneros, acabar con el tráfico de drogas y con las pandillas, además de solucionar los asesinatos.

Siempre Bajo la Mira

Durante todo el juego vas a tener que andar a los tiros con un montón de enemigos, esquivar motos y juntar armas. Pero el principal peligro es la mira implacable del Predator, que te persigue todo el tiempo. Huí siempre de la mira. ¡Ah! Tené cuidado con las puertas y las alcantarillas; de ahí salen pistoleros. En el tope de los edificios, reventá los vidrios y fusilá a cualquiera que esté escondido allí.

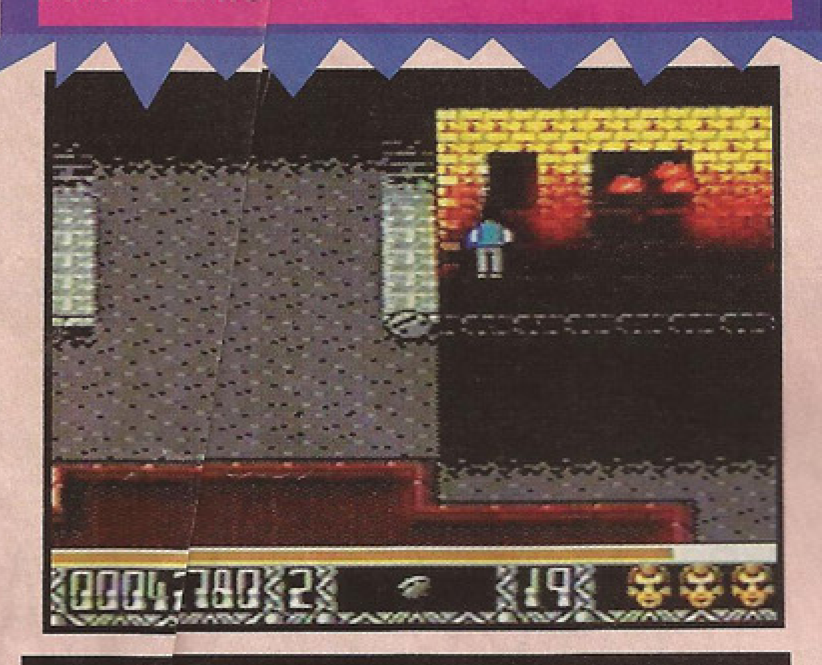
El problema son las fases, todas muy parecidas. La acción es siempre la misma. Los jefes son demasiado fáciles. ¡Qué lástima!

PASSWORDS

Para los jugadores más impacientes, damos algunos passwords de "yapa".

Fase 2 - SPOCCURD * **Fase 3** - ROTADERP
Fase 4 - SEGASOH * **Fase 5** - NAGIRRAH
Fase 6 - LAICIFO

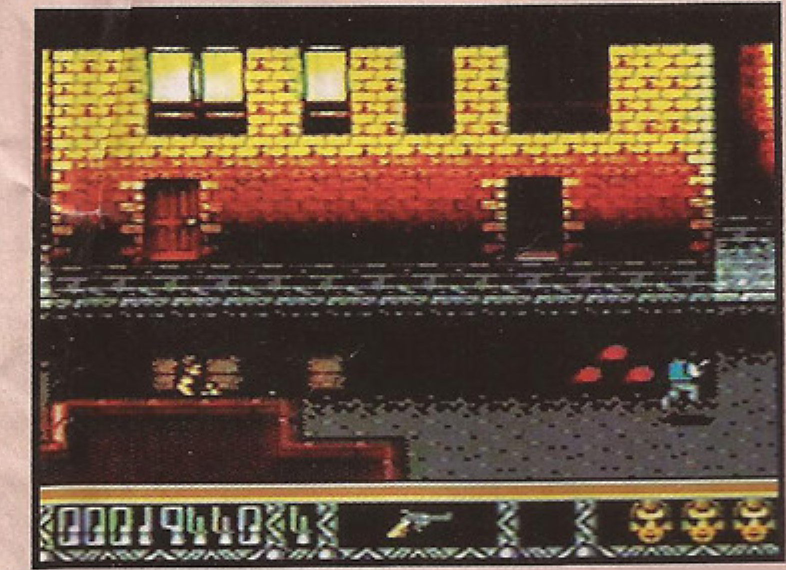




Tirá granadas a las ventanas y puertas, y reventá a los enemigos más astutos.



Jefe de la fase 2 - quedate frente al helicóptero, tirando granadas y esquivando los tiros enemigos.



Si sos alcanzado por la mira del Predator, tu muerte será instantánea.



Jefe de la fase 3 - esquivá los barriles que salen de la caja del camión y quedate tirando contra todo lo que pasa a tu lado.



No ganás nada con tirar. Esquivá siempre a estos motociclistas pesados.



Quedate atento en la línea del subterráneo y reventá a todos los enemigos que salen de las puertas.

ARMAS

Comenzás con una pistola de tiros ilimitados. Todas las otras armas son limitadas.

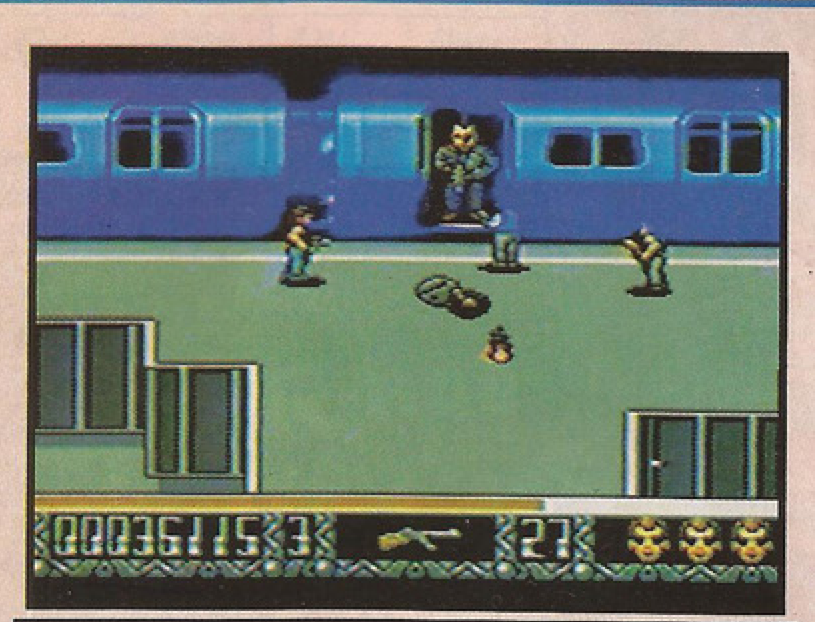
Ametralladora - tiros rápidos
Escopeta 12 - tiros muy rápidos, pero débiles
Granada - destruye en un buen radio de alcance

COMANDOS

1 - tiro	2 - cambia de arma

PARA RECARGAR TODA LA ENERGIA, TOMA EL CHALECO O LA CAJA DE PRIMEROS AUXILIOS

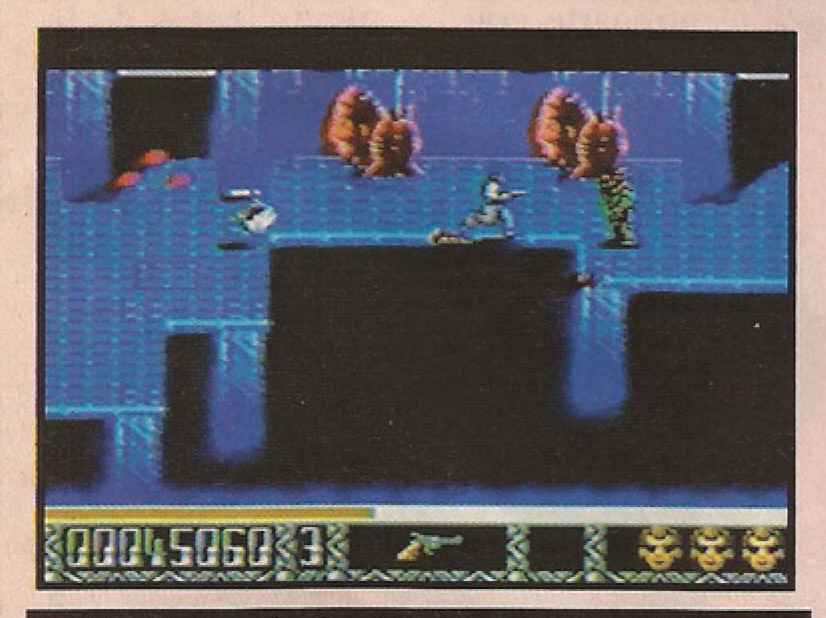
MASTER



Jefe de la fase 4 - este Punk repesado pasa por arriba y por abajo tirándote. Reventá primero a sus secuaces.



Jefe de la fase 5 - este grandulón siempre aparece en una de estas tres puertas. Escapá de los cuchillos del gigantón, fusilalo y reventá a los secuaces.



¡Epa! Apareció el mismísimo Predator en medio de la calle. Mandale balas a granel.



Jefe de la fase 6 - tirale al tipo de la ametralladora que aparece en la puerta del camión.

MICKEY IN THE LAND OF ILLUSION

Volvé al mapa - si Mickey está con la flauta, apretá Pause para volver a la pantalla del mapa y recomenzar el juego en cualquier etapa que ya hayas completado.

THE LUCKY DIME CAPER

Ultimo jefe - para eliminar a la Maga Patalógica tenés que usar el disco. Subí a las dos plataformas y después a la mesa. Tirale el disco y saltá repetidas veces en la bola de cristal, encima de la mesa. Esto hará que la moneda Número 1 sea liberada y la maga, derrotada.

GHOST HOUSE

Invencibilidad - conseguirás algunos segundos de invencibilidad cada vez que saltes 16 flechas. Y acordate: dando puñetazos en las lámparas, los monstruitos quedan paralizados y vos ganás algunos segundos más de tranquilidad.

HOMBRE-ARAÑA

Escondete - jugando en los niveles Difficult o Nightmare, podés romper las lámparas del almacén y esconderte de los enemigos en la oscuridad.

ZILLION

Salas secretas - siempre que te topes con un callejón sin salida, tirá contra las paredes varias veces. En una de esas puede aparecer un pasaje secreto.

LEMMINGS

Passwords - si querés conocer todas las pantallas del modo Fun, basta usar los passwords de abajo.

Y además, te damos algunas del modo Tricky.

FASE 2 - TGNBVLWM
FASE 3 - ZTGNBUIQ
FASE 4 - BDGMZSEJ
FASE 5 - TGMZSFKU
FASE 6 - JSFKVLWN
FASE 7 - BUIQBCFK
FASE 8 - UJTGMYRD
FASE 9 - HODYRCFK
FASE 10 - VKVLWMZS
FASE 11 - FLXPGGGG
FASE 12 - GFECXPGF
FASE 13 - DZSEJSFX
FASE 14 - UIQABCE
FASE 15 - JSEJTGMY
FASE 16 - QABOGNBU
FASE 17 - IRCEIQAA
FASE 18 - BCFLWMZT
FASE 19 - GMZSFLWM
FASE 20 - ZSEIRCFK
FASE 21 - UJSFKVKU
FASE 22 - JSEJSEIR
FASE 23 - DGNCWMYR
FASE 24 - DHPFDYQA
FASE 25 - AABDHODY
FASE 26 - QBDHPGFE
FASE 27 - CXODYQBD
FASE 28 - HPGGFECX
FASE 29 - ODZSEJTH
FASE 30 - PFECXODY

TRICKY

FASE 1 - RCEJTHOD
FASE 2 - YQBDGNBU
FASE 3 - JTHPGFDY
FASE 4 - RDHPGFEC
FASE 6 - MZTHPGGF
FASE 7 - DZSEIRCE
FASE 8 - IQBCFKVL
FASE 9 - WMYRDGMY
FASE 10 - RDGMZSFK
FASE 12 - PFECXPFE
FASE 13 - BUJTHOEC
FASE 15 - JSFKVKUJ
FASE 17 - YQBCEIRD
FASE 18 - HPFDZTHP
FASE 19 - FEBVLWNB
FASE 21 - WNCWNBVL
FASE 22 - WMYRCEJT
FASE 24 - ABDGMZTH
FASE 25 - ODYRCEJS
FASE 26 - FKUIQBDG
FASE 28 - FDYQBDGN
FASE 29 - BVLWMZTG
FASE 30 - NBUIRDHO

BATMAN RETURNS

BATMAN RETURN'S/Sunsoft

Acción — 1 jugador





GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

MOVIMIENTOS

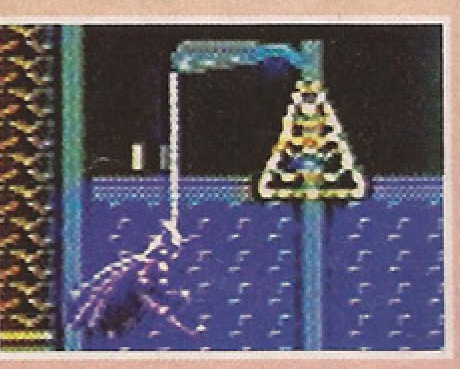
El game mejoró mucho los movimientos del héroe. Con su bati-cuerda, puede escalar plataformas altas, saltar de un lugar a otro y hasta despachar enemigos. Manejar bien la bati-cuerda es fundamental en este juego, principalmente en la última fase, que es un bolonqui. Otro truco copado del héroe es la "voladita" que se manda con su capa: un aterrizaje suave que permite elegir con calma el lugar en que vas a caer.

SALTAR



Botón 2

TIRAR LA BATI-CUERDA



Apretá 2 y, en el auge del salto, apretá 2 nuevamente.

TIRAR BOOMERANG



Botón 1

CONTROLAR LA BATI-CUERDA



Usá el Direccional para controlar la dirección en que va a salir, balancearse y subir/bajar.

VOLADITA



Apretá y dejá presionado el botón 2.

¡Santa versatilidad, Batman! El hombre-murciélago es un héroe campeón en versiones. Ya está en juegos de Mega, Super NES, Nintendo, Game Gear, Game Boy ...y, ahora también, en tu Master. El juego tiene buenos gráficos, música elaborada y un grado de desafío razonable: los Continues son infinitos y, cuando morís, reinicia el juego en el punto en que se detuvo. Se pueden juntar muchas vidas. Pero al llegar a la quinta y última fase, el juego se pone bravo y tenés que sudar mucho antes de enfrentarte al cínico Pingüino. Un consejo: no pierdas la calma.

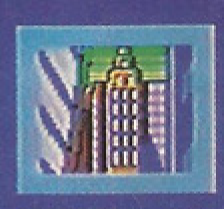
Dos Caminos

El juego ofrece dos opciones. La Ruta 1, con menos enemigos, es la más fácil. La Ruta 2 tiene el mismo escenario, pero es más difícil ...y, en compensación, tiene ítems a montones. Podés optar por la 1 ó la 2 en el comienzo del juego y en cada fase.

STAGE 1



ROUTE 1



ROUTE 2

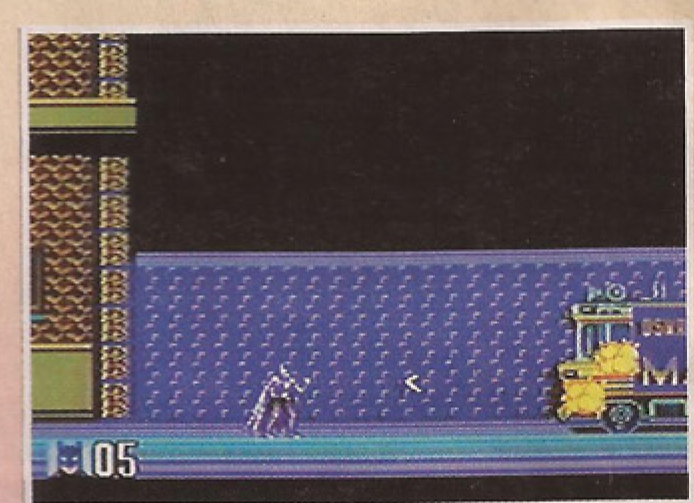
ROUTE SELECT

Cuando ya estés hecho un campeon en alguna etapa, hacela por la Ruta 2, y llená el marcador de vidas extras.

LA BATI-CUERDA SIRVE TAMBIEN COMO ARMA PARA ACERTARLE A ENEMIGOS E ITEMS ENCIMA DE BATMAN

FASE 1

La aventura de Batman comienza en las calles de Ciudad Gótica. Aprovechá la tranquilidad de esta fase para entrenarte con los movimientos de la bati-cuerda. Escalá las plataformas en busca de ítems.



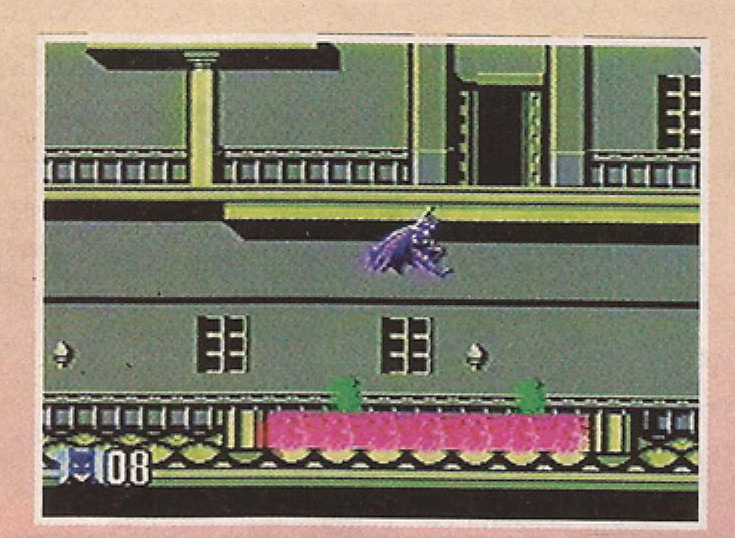
Tirale de lejos a este camión. Si no, cuando explote, vos también te convertís en chicharrón.



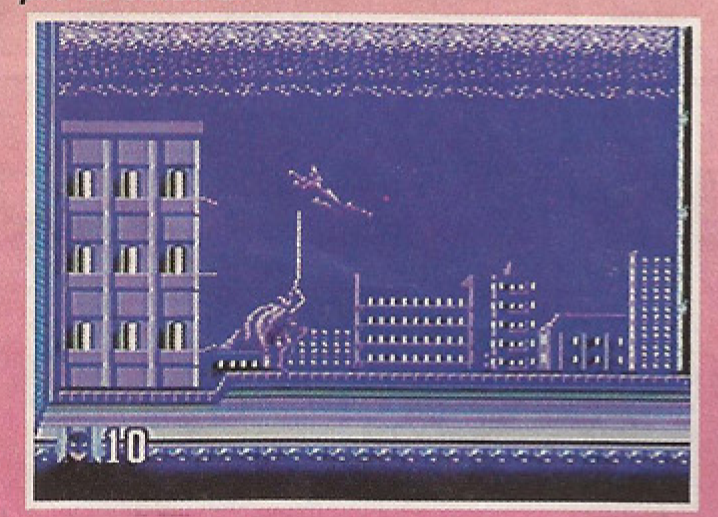
El jefe de esta fase es re-fácil. Quedate tirándole de lejos hasta que él arroje fuego al piso. Ahí, mandate afuera.

FASE 2

El lugar parece un shopping. Vos sólo conseguís subir a los pisos que tienen la superficie más fina, ¿OK? Y, al subir, evitá dar de cara con las puertas de los pisos, porque de ellas salen algunas sorpresas. Explorá bien el lugar yendo por encima para encontrar la salida.



Cuando las arañas de luces caen al suelo, echan fuego en la alfombra. El truco es andar pegadito al techo, apretando siempre el botón 2.



Gatúbela, jefe de esta etapa, salta más que un grillo. Intentá agarrarla allá arriba con la bati-cuerda. En el suelo, usá el boomerang.

FASE 3

Otra vez en las calles. Ahora aparecen unos hombres gordos, "a la Pingüino en calzoncillos". Cuando llegás cerca de ellos, los bandidos vienen rodando en tu dirección. Prestá atención a las plataformas sueltas: son de color diferente y caen al pisarlas.



¿Un cometa? ¿Un avión? No: es una mujercita que se viene con todo encima tuyo, directamente caída del cielo. ¡Ojo!



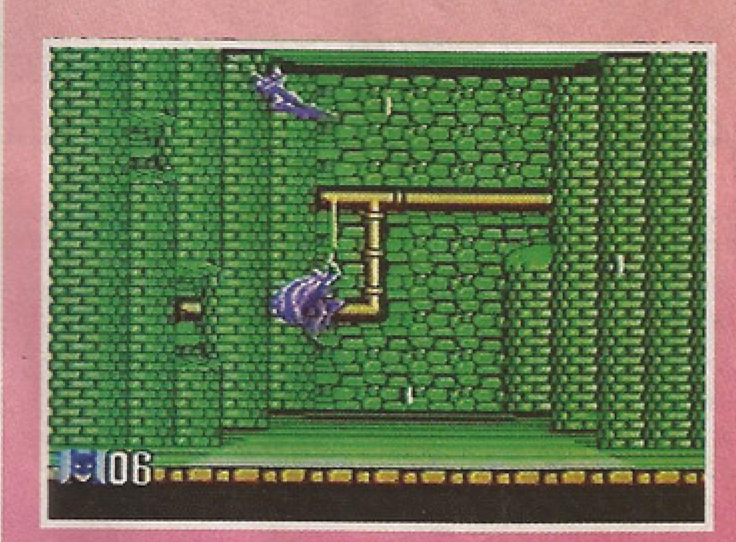
El jefazo ahí es grandote, pero sólo tiene tamaño. Pegate a él y tirale hasta el fin.

FASE 4

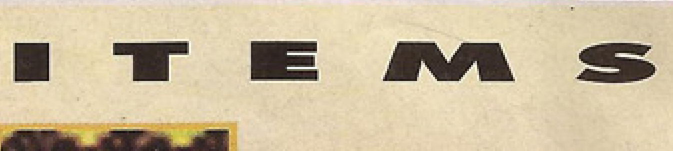
Batman ya alcanzó las alcantarillas y está cerca del cuartel general del Pingüino. Sólo se pueden escalar los caños más finos. Atención a los pingüinitos que aparecen: sueltan misiles teleguiados, que vos podés reventar con el bati-boomerang.



No hay modo de pasar delante de estas cascadas. El truco es ir por arriba.



¡Gatúbela de nuevo! Ahora, ella también tira unas bombitas cuando está arriba. Usá la misma táctica que la primera vez.





VIDA EXTRA



AUMENTA EL ALCANCE DEL BOOMERANG



AUMENTA LA VELOCIDAD DEL BOOMERANG

FASE 5

Ahora vas a ver qué despiole. ¡Esta fase es difícil! Tiene cuatro pantallas, muchas plataformas, cascadas y enemigos. Vas a necesitar todas las vidas que puedas juntar. La mejor forma de atravesar la cascada es colgarse de los barriles, subirse a ellos y, de ahí, saltar hacia las plataformas. Tratá de ir siempre para arriba.



¡Vencer al pingüino es re-difícil! Primero, suelta bolas y paraguas para intentar alcanzarte. Esquivá todo y atacalo con la bati-cuerda.



En la segunda forma de ataque, el Pingüino aparece dentro del pato y tira misiles. Saltá los proyectiles y esperá tu turno de atacarlo con el boomerang.

TRISTAN / Amtex Software			
Pinball		1 a 4 jugadores	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

Durante mucho tiempo, las software-houses intentaron crear, sin éxito, un buen juego de pinball (flippers) para pantallas de TV o computadora. Hasta que Amtex presentó Tristan, en 1992. El juego fue considerado el mejor pinball para PC por todas las revistas especializadas de los Estados Unidos. Y no es para menos.

Antes de Tristan, los juegos de pinball para monitor no reproducían bien el movimiento de los flippers y la bolita, pues no conseguían recrear en la pantalla de la TV el plano inclinado de las máquinas que todos amamos.



Pinball Clásico

Tristan tiene el formato de un pinball clásico, de un único nivel, sin rampas y solamente con dos flippers. Pero despedite de tus ilusiones: todos los principales blancos están colocados fuera de la recta de tiro de los flippers y, para acertarles, vas a tener que volverte un campeón de los rebotes. Además de eso, los flippers son muy cortos y vas a tardar hasta aprenderte todos los trucos.

CONFIGURACION MINIMA

PC AT 386, 25 MHz con monitor VGA, Winchester de 2 MBytes. Placas opcionales AdLib o SoundBlaster.

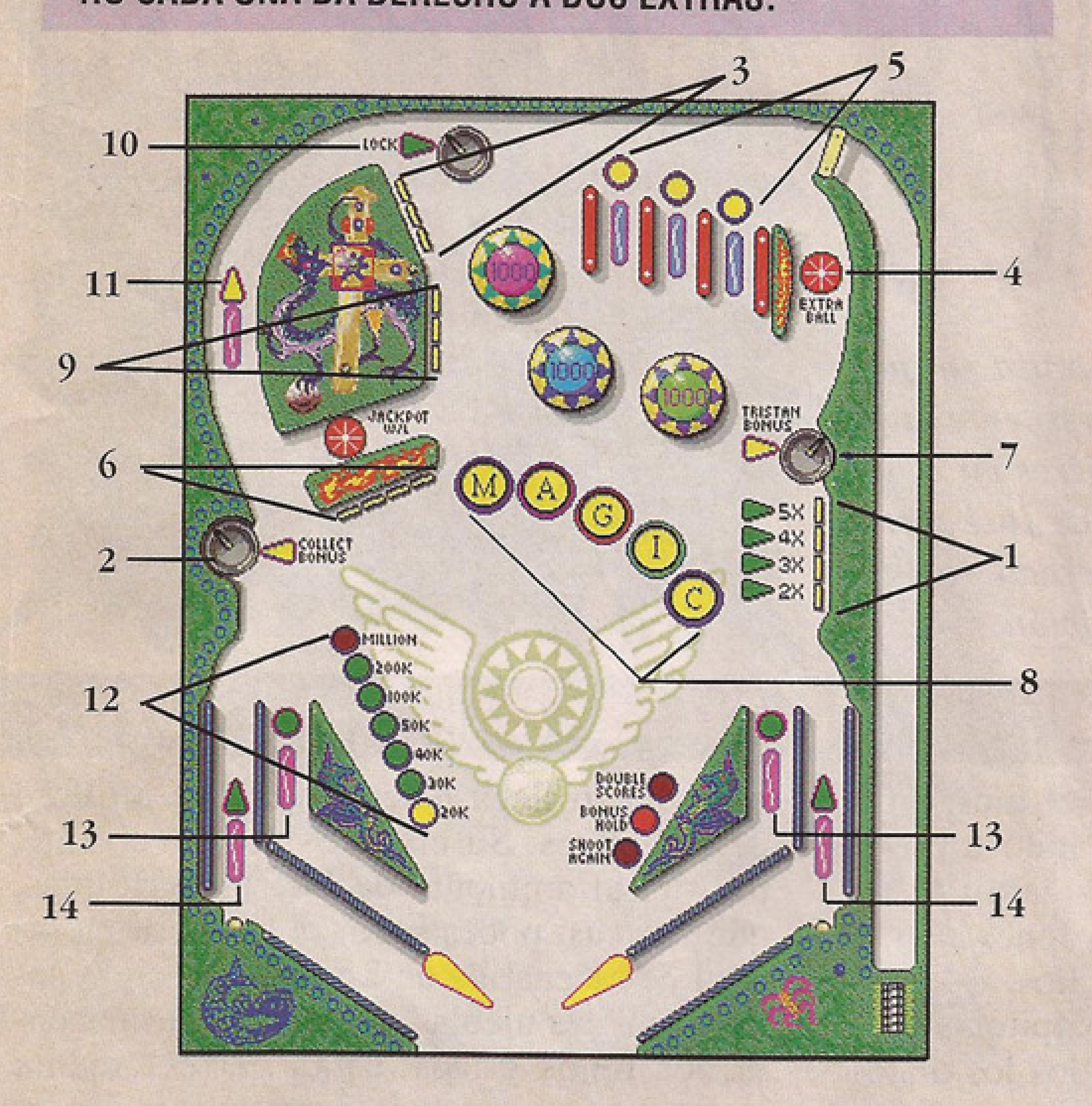
COMANDOS	
SHIFTS	accionan flippers
BARRA	sacude la máquina
ENTER	dispara la bolita
MOUSE	da pausa al juego

PC

TURN

OJO EN LOS PUNTOS

FIJATE AL LADO QUE HACER. LOS NUMEROS ENTRE PARENTESIS MUESTRAN EL LUGAR DE LA MAQUINA A DONDE VOS TENES QUE LLEVAR TU BOLITA. SON TRES BOLAS, PERO CADA UNA DA DERECHO A DOS EXTRAS.



Multiplicá los bonus - Apagá las banderas (1) para multiplicar tus bonus por 2, 3, 4 ó 5 veces. Apagando las cuatro, accionás el Collect Bonus. Y si las apagás de nuevo, multiplicás por 6, 7, 8, etc.

Collect Bonus (2) - Si embocás encendido, ganás en el acto todos los bonus, antes de perder la bola.

Bola Extra (3) - Apagá las tres banderitas para encender el extra ball (4) y pasá por él para ganar la bola extra.

Double Score - Pasá las tres hileras (5) para duplicar todos los puntos que vas a hacer enseguida. Pero eso es temporario y no vale para el Jackpot.

Tristan Bonus - Apagando las 4 banderitas (6), vos encendés el Tristan Bonus (7), una ruleta electrónica que sortea un premio: puede ser un bonus, puntos, bola extra. También enciende una letra del MAGIC, uno de tus mayores objetivos en el game.

MAGIC (8) - Encendiendo las 5 letras, ¡Uau! Encendés la máquina entera, menos Extra Ball.

Prender la bola - Apagá las tres banderitas (9) para accionar el Lock (10) que agarra tu bolita, libera otra bola y enciende los corredores para Kick Back (13).

Lane Score (11) - Pasá por él para liberar tu bola presa y tirar con dos. Y también para ganar puntos –hasta un millón– en el marcador (12).

Kick Backs (14) - Salvan tu pellejo y devuelven tu bolita cuando entra en la canaleta. Para accionarlos es necesario apagar las banderitas (9) y, después, pasar con la bolita por los corredores (13).

THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES / Electronic Arts

Aventura — 1 jugador

GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

The lost files of SHERLOCK HOLMES

CONFIGURACION MINIMA PARA EL JUEGO: PC 386 SX, CON 29 MEGA LIBRES EN EL WINCHESTER, DOS 5.0, MONITOR VGA, PLACAS ADLIB Y SOUNDBLASTER OPCIONALES.

No tiene nada de elemental descubrir los misterios de este juego, la aventura en que Sherlock Holmes investiga un brutal asesinato. El crimen ocurrió en Londres, en el año 1888, época en que Jack, el Destripador, andaba haciendo picadillo a mujeres en el silencio de la noche. Scotland Yard sospecha que el crimen es otra obra más de Jack, pero el genial detective Holmes tiene motivos para creer que no. Encontrar al verdadero culpable es la misión de él (bah!, la tuya) en este complicado juego de investigación.

Detalles tan Pequeños

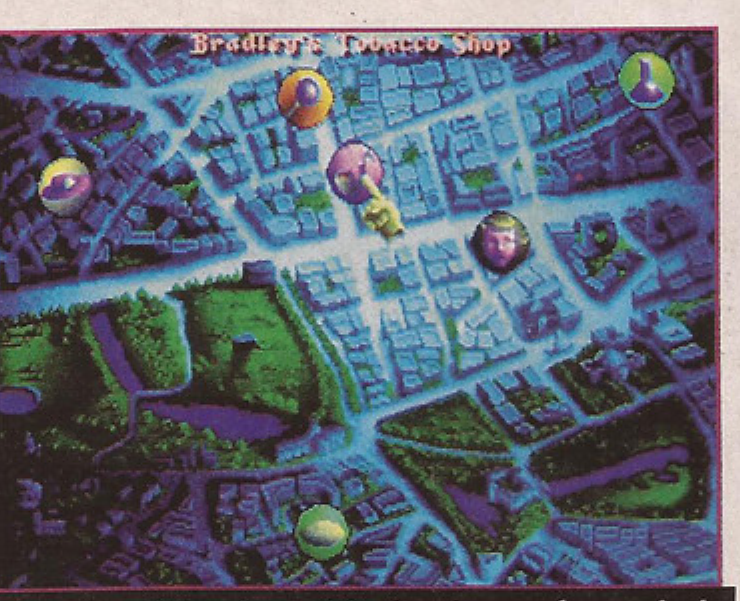
The Lost Files es una aventura de ocho verbos e interfase point-and-click. O sea, para uso del mouse. El cursor reconoce los objetos de la pantalla y destaca el verbo que podés usar. ¿Parece fácil, no? Pero lo que el game facilita en la interfase, complica en la solución de los enigmas. Truco: prestá mucha atención a los detalles. Al mirar el cadáver de la víctima, vas a tener que estar muy atento en relación a todo, incluso el tipo de herida y la presencia de sustancias extrañas. Y todo así. No te pierdas nada. Los libros de Agatha Christie son una pavada al lado de esto.

Mi Querido Watson

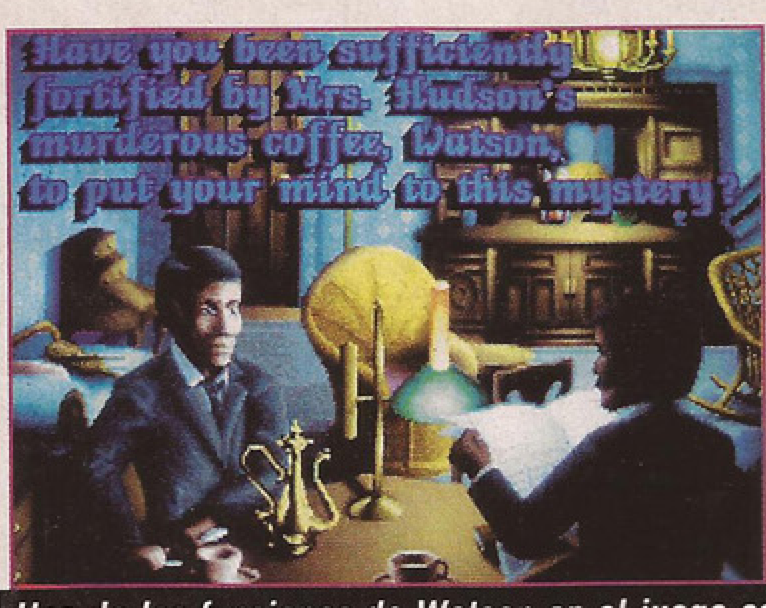
El médico Dr. Watson, fiel amigo de Sherlock Holmes, está a tu lado todo el tiempo. Tiene un papel semejante al de Sophia, compañera de Indiana Jones, con la ventaja de que no se mete en líos. Además de dialogar, dar consejos y pálpitos valiosos, el Dr. Watson registra todos los diálogos que vos tenés durante el juego. Estas anotaciones están siempre disponibles, y vos podés verlas cuando quieras. En los momentos en que la investigación parece no avanzar, es una buena idea consultar estas anotaciones.

Clima Fiel

El juego llega a ser mejor que un libro de detectives. Su clima es tan envolvente, tan fiel al ambiente de Sherlock Holmes, que vos casi podés sentir el humo de su pipa. Los escenarios de Londres del siglo pasado con sus nieblas, la llovizna permanente, los tonos grises, están perfectamente retratados. Lo que más llama la atención es el escritorio de Holmes. Hay detalles salidos directamente de los libros de Conan Dyle, como el violín Stradivarius apoyado en un sofá, la mesa con equipo de laboratorio, las iniciales V.R. marcadas en la pared, entre otras cosas.



Por cada pista descubierta, te será revelada una parte del mapa de Londres.



Una de las funciones de Watson en el juego es registrar todos los diálogos.



Todos los escenarios poseen un toque del mundo de Sherlock Holmes. Uno de los puntos más altos es su escritorio en Baker Street 211B.



El juego comienza con Holmes yendo en dirección al callejón, al lado del teatro, donde se encuentra el cuerpo de la víctima. Llegando allí, el Inspector Lestrade le pide ayuda para resolver el caso. Se sospecha que se trata de una muerte más de Jack, el Destripador. Pero fijate que uno de los cortes de la víctima fue hecho con un instrumento tipo serrucho, detalle que no va con el estilo de Jack. Ya es una evidencia de que él no es el autor del crimen.

Algunos objetos recogidos en el lugar del crimen llevan a Sherlock a visitar otros tres lugares. Dale la rosa al jovencito (delante de tu departamento), y él te indicará una florería. El perfume te llevará a una perfumería. Está atento también a los objetos que la víctima llevaba en su bolso. Entre ellos está la llave del camarín de la muchacha asesinada.

Bueno, mi querido colega, ahora te toca a vos.

Que te diviertas.

En el departamento de la víctima, abrí el paraguas. Encontrarás la llave de un cajón del camarín.

WORLD HEROES 2

VERSION NEO-GEO

Esta nueva versión de World Heroes es mucho, mucho, mucho más copada que la primera. El juego tiene gráficos alucinantes, magias del otro mundo, personajes que hablan hasta por los codos, nuevos movimientos ...¡una masa! WH2 todavía no tiene fecha confirmada de estreno. Pero te mostramos este demo grabado en videocassette, para que veas el game de primera mano. No es lo mismo que jugar, pero ya se pueden ir viendo las modificaciones.

PRINCIPALES NOVEDADES

El número de personajes fue aumentado a 14. Se puede jugar con dos personajes iguales.

En el Death Match, hay una sola barra de energía para los dos personajes. En el comienzo del juego, es mitad azul, mitad roja. El color del luchador que más recibe va disminuyendo, mientras que el color del que está ganando aumenta. El que consigue llenar toda la barra con su color gana la pelea. Este sistema de medidor permite que el jugador se recupere y vuelque la pelea a su favor.

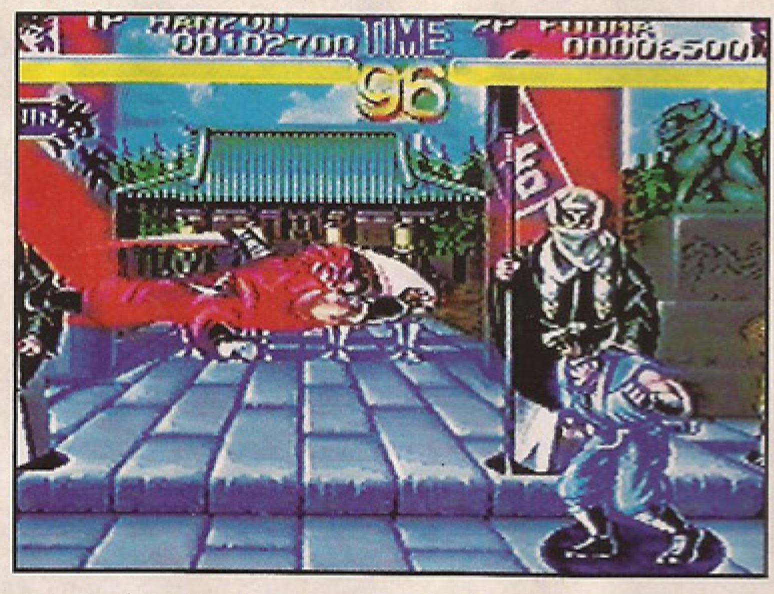
Otra novedad del Death Match es que el luchador puede "resucitar". Basta apretar los botones y girar el Direccional como loco mientras el juez hace la cuenta.

Los personajes ahora rechazan las magias.

Las pantallas del Death Match contienen trampas terribles, como minas explosivas, sierras, suelo mojado y otras cositas.

CAMBIOS EN LOS PERSONAJES

FUUMA, HANZOU, DRAGON, BROKEN, RASPUTIN, MUSCLE POWER, JANE Y J. CARN REAPARECEN EN LA SEGUNDA VERSION CON NOVEDADES. ALGUNOS MOVIMIENTOS, GOLPES Y MAGIAS DE ESTOS PERSONAJES SON DIFERENTES. FIJATE EN ESTOS EJEMPLOS.



Fuuma está más fuerte que Hanzou y su giratoria oscila en el aire. El Dragon Punch se volvió más alto y parece que se puede controlar su dirección.



El golpe de espada de Jane tiene un efecto gráfico más bonito. Ella también ganó una poderosa zancadilla.



Fijate en el mago Rasputín aprovechándose de la ignorancia: agarra al adversario por el pie y golpea al pobre tipo en el suelo.



J. Carn se volvió más hábil. Ahora da su "delicado" hombrazo y se aleja, dificultando la reacción del adversario.

PERSONAJES NUEVOS

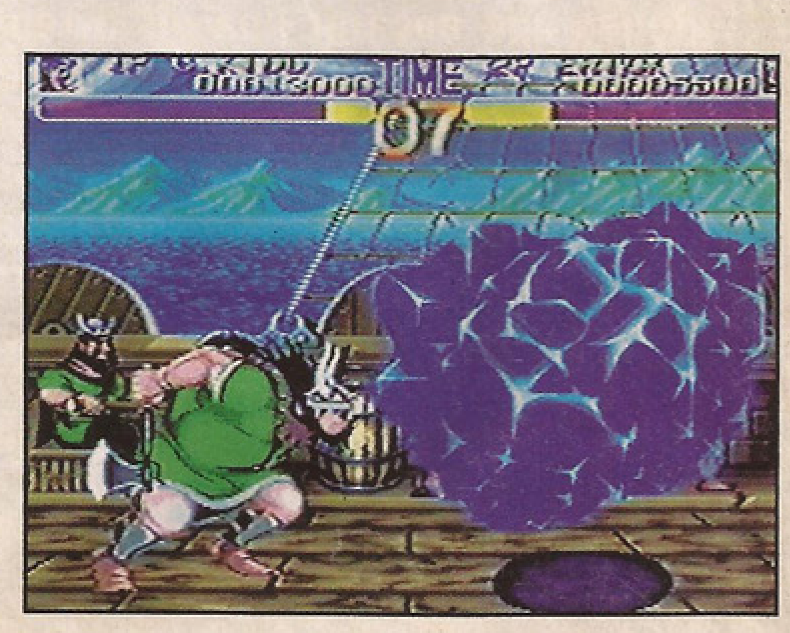
WORLD HEROES 2 TIENE SEIS PERSONAJES INEDITOS, CADA UNO MAS COPADO QUE EL OTRO. CAPTAIN KIDD, ERIK Y MUDMAN SON LOS MAS VISTOSOS. OBSERVA:



Mudman es un hechicero africano capaz de arrojar grandes macumbas. Esta de la foto hipnotiza a los adverarios.



Mirá la magia del pirata Captain Kidd: un tiburón fantasma que muerde al oponente. ¿Extraño, no?



El vikingo Erik también tiene magias raras, como la ola y este soplo congelante.

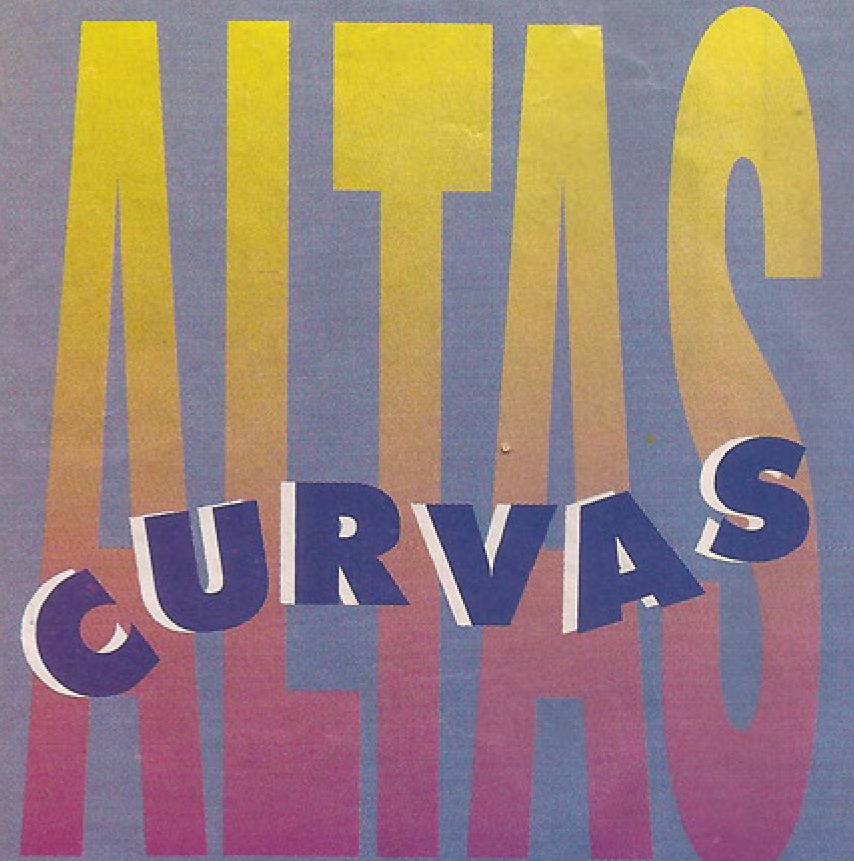
SUZUKA 8 HOURS



¡Qué máquina enorme! Son cuatro motos con un monitor cada una. Pero el monitor alto es sólo para el líder.

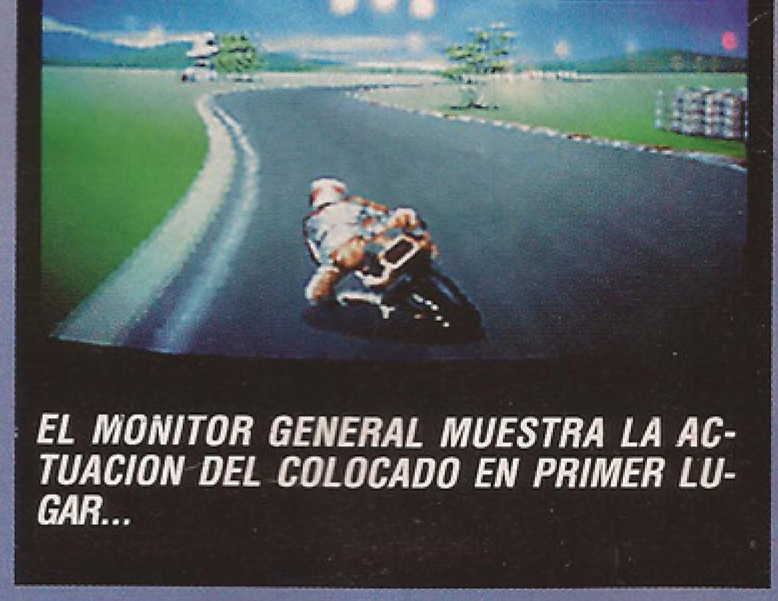


¿Qué te parece llamár a los amigos para una carrera de motos en el shopping-center? No, no es broma: la softhouse Namco acaba de presentar Suzuka 8 Hours, un simulador de carrera bestial. Son cuatro manubrios con asientos de moto bastante inclinables y cinco pantallas: cuatro para los pilotos y una especial, que muestra a los espectadores visiones aéreas de la pista, entre otras cosas. El sonido es alucinante: derrapes, aceleraciones, chillido de neumáticos, todo para reventar los tímpanos.



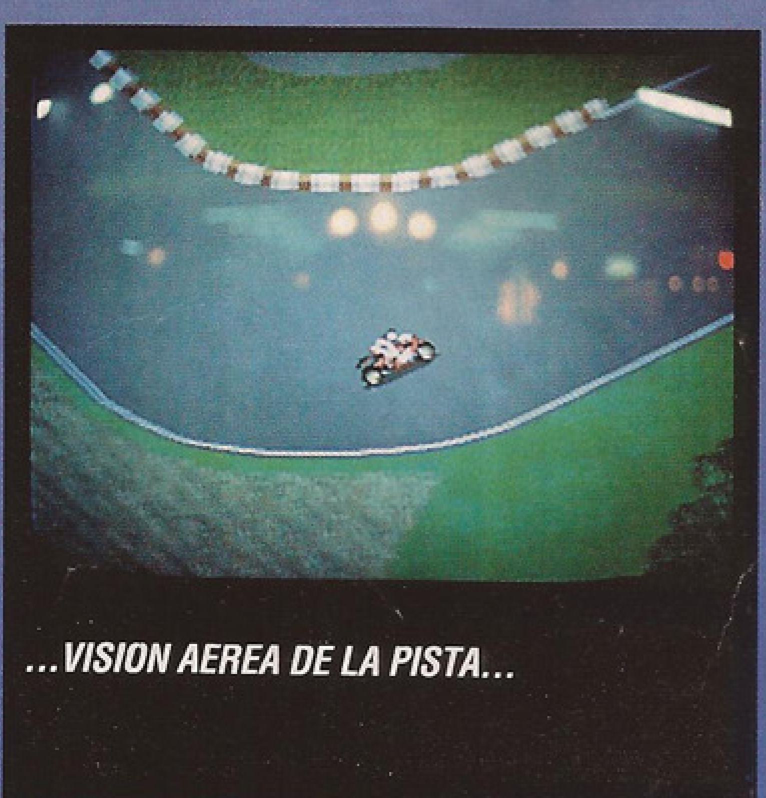


ESTA CURVA ES REDIFICIL. NO ENTRES EN ELLA A MIL POR HORA. ¡SI NO, GOLPE SEGURO!



EL MONITOR GENERAL MUESTRA LA ACTUACION DEL COLOCADO EN PRIMER LUGAR...

Vos sos un piloto de motociclismo y tenés que encarar una pista repleta de curvas y peligros. La largada es bien interesante: después de la señal, los corredores van de un salto hasta las motos y montan. Comenzá a acelerar desde ese momento. La carrera dura cuatro vueltas y tenés cerca de 70 segundos para completar cada una. No dejes que el tiempo se acabe, sino podés ir más rápido al box. Las curvas son muy terribles. Prestá bastante atención a los carteles.



...VISION AEREA DE LA PISTA...



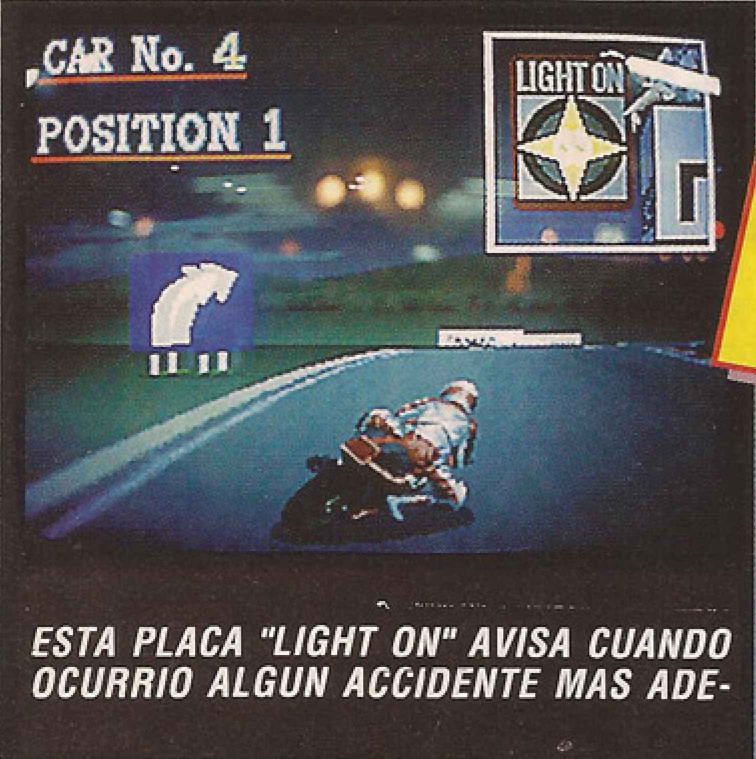
...Y LAS PRINCIPALES CURVAS CON SUS RESPECTIVOS NOMBRES.

ARCADES

Guiando la Máquina

Los comandos de este game son más fáciles que los de una moto de verdad. Es un manubrio donde el acelerador queda a la derecha junto con el freno en el manillar.

EN LAS CURVAS MUY ACENTUADAS, NO TENGAS MIEDO: SOLTA EL CUERPO E INCLINATE PARA SALIR BIEN



ESTA PLACA "LIGHT ON" AVISA CUANDO OCURRIO ALGUN ACCIDENTE MAS ADE-

MANTENE UN OJO EN TU RETROVISOR. SI ALGUIEN VIENE MUY APURADO DETRAS, ENCERRA AL TIPO Y MANDALO FUERA DE LA PISTA

AH! AH! AH!

SE VIENE VIRTUA RACING CON CABINA UNICA

¿Alucinante, no? Esta es la versión del simulador Virtua Racing en cabina simple, lanzada en los Estados Unidos y Japón, que todavía no apareció por aquí. La principal diferencia en relación al Virtua Racing de dos monitores, que ya te mostramos en ACTION GAMES N°15, es que esta máquina interactúa con el jugador. Vos sentís cada curva mal hecha en la piel, o mejor dicho, en tu pierna: la máquina te da un buen golpe. Es simplemente increíble.

Pero hay una luz de esperanza al final del túnel: el éxito de la máquina aquí es tan grande que ya están prometiendo traer también esta versión. ¡Ojalá sea pronto!



Cartas Ga



Action Games:
Saludo y agradezco a los encargados que hacen posible que esta revista se publique.
Mi nombre es Santiago Rosa, tengo 16 años y resido en Capital Federal. Me considero total y completamente afortunado por poseer un Super NES con 4 juegos y un Game Boy con más de 30 juegos ¡casi nuevos!
El motivo de esta carta es pedirle a cualquier chico/a que resida en Capital y desee comprar o canjear juegos de estas dos consolas, que se comunique todos los días después de las 6:30 de la tarde al 865-1324; preguntar por Santiago. En caso de compra, precio a convenir.
PD. Tengo los últimos éxitos en Game Boy: Super Mario Land 2, Prince of Persia, R-Type, Looney Tunez, Nemesis II, etc.
Gracias

Santiago Rosa
Capital

Revista Action Games:
Me llamo Ramiro y soy legítimo gamemaníaco porque tengo la credencial del Club Action Games. Quisiera sugerirles que pongan una sección de la revista referida al club, donde figuren los nombres y direcciones de los socios y, así, nos podemos cartear, cambiar juegos y así saber, también, con quién estamos compartiendo esta gran obra de arte, llamada Action Games.
No hace falta que les diga que la revista es perfecta.
No les robo más tiempo; un saludo para Ale, Gusti, Juan Manuel, Ezequiel, Lucio, Nicolás y a todos mis amigos. Muy especialmente a mi amor imposible, Alfonsina. Aguanten mis amigos de ¡Mix Producciones! (no es un chivo).
Los saluda

Ramiro Leiva
Lobos - Bs. As.

Revista Action Games:
Les quiero decir que la revista está buenísima, pienso que es la mejor.
Me llamo Adrián Pallotti, soy de Córdoba (Capital), tengo 15 años, curso 2° año de un colegio técnico.
Tengo un Family Game y quisiera que pongan trucos para el Aklaim (F.1.).
Les cuento que colecciono las revistas (Action Games) desde la N° 1 hasta la N° 16, que es la última que salió, ¡Ah! me olvidaba de pedir que pongan trucos en la revista de Tecno Soccer. Aparte de todas las cosas que hacen por los gamemaníacos, me gustaría también, por favor, que pongan en las revistas algún poster o calcomanías o cualquier cosa similar.
¡Chau fieras!, sigan así, están bárbaros...
PD. Espero que publiquen mi carta; les mando el cupón para hacerme socio del Club Action Games.

Adrián Pallotti
Córdoba

Amigos de Action Games:
Soy Sebastián Albolián, de Mataderos. Quisiera felicitarlos por su buena revista; lo comprobé leyendo otras como Hobby Consolas, OK Consolas, Club Nintendo y otras, pero la mejor es "Action Games": es una masa, una fiera. Viva Action Games.
Mando algunos trucos para Family Games:
Bart vs. Radioactive Man: En la parte de agarrar vidas y rayos, matás a un mutante y te da una B, que es para volar; haciendo tiempo pasás a otra pantalla. Hacé esto 2 veces más.
Pido truco para Castlemanía 1, el del esqueleto en la 5. PD. Action Games es una MASA.

Sebastián Albolián
Capital

Hola, me llamo Guido, tengo 11 años y un Family Game. Les cuento que es mi segunda carta, y pienso seguir escribiendo muchas más. La revista está buenísima y espero que siga así. Ahora les doy algunos trucos.
Super Mario Bross. 4: En la presentación presioná A y después Start y te llevará al mundo A-1.
Tom y Jerry: donde aparecen Tom y Jerry con lentes presioná →, →, ↓, ←, ↑, →, ↓, B, A, Select y Start 2 veces y tendrás vidas ilimitadas.
Adventure Island: En el nivel 1-1, brincá en la orilla antes de la "G", ahí aparecerá un huevo que contiene una abeja, tómala y tendrás continues ilimitados apretando →, y Start.
Espero que les sirvan estos trucos. Bueno, ahora me despido. ¡Chau!

Guido Bruno
Capital

¡Hola! ¿Qué tal? Me llamo Pablo Alonso y soy un gamemaníaco total. Quiero decirles que su revista me parece de lo mejor y creo que les gana a las otras.
Tengo una Master System II y una Family Game. Ahora les mando algunos trucos.
Alex Kid: para vencer al primer jefe utilizá esto: tijera, papel, tijera, papel. Con eso tenés la fase 2 asegurada.
Tortugas 3: para mantener el nivel de vidas en 9, elegí siempre al mismo cuando pierdas.
Double Dragon III: para pasar fases apretá Start + B o A.
También quiero que me respondan unas preguntas.
1 ¿Cuál es mejor: una Megadrive o una SNES?
2) ¿Harán más sorteos?
Yo creo que están mal aquellos que critican; por ejemplo, los que dicen que la Family es lo peor en materia de Consolas porque si ellos no la tienen o si jugaron, pero no con ganas, no saben lo que se perdieron.
Bueno, me despido y confío en que ustedes sigan siendo los mejores.
¡Nos vemos! Chau y rechau.
PD. ¡Aguante Action Games!

Pablo Alonso
Tucumán

¡Hola! Me llamo Gustavo y tengo 12 años. Quiero decirles que la revista está recopada y no estoy de acuerdo con lo que dijo Diego Benitez, que la revista Hobby Consolas era mejor que Action Games.
Bueno, tengo un Mega Drive y les mando algunos trucos para Mega, Game Boy y Family.
World Trophy Soccer (Mega): passwords: cuartos de final ZLDCAAJEHC; 2ª ronda: GPDBQAJDHKQ, 2ª ronda:
WC9BQASDCU. Curiosidad: si ponés ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 123456789, si todo eso, jugás un partido en la semifinal, con un equipo de todos colores. Les doy passwords hasta acá porque sino el juego es muy fácil.
Street Fighter 2: (family)
Chun Li: remolino: ↓, ↑ y el B simultáneamente.
Pisotón: salta, ↓, B
Guille: magia: ←, → y A rápido.
Zanguief: puñetazo giratorio: A y B juntos.
Ryu: magia: ↓, ↘, → y A.
Remolino: ↓, ↙, ← y B.
Castlemanía 2: (Game Boy).
En la presentación, elegí password y poné velita, círculo, velita, círculo y aparecé directo en la final.
Sonic (Mega): Para elegir pantalla pulsá A, B, C y Start, a la vez.
Ahora quisiera hacerles unas preguntas:
1) ¿Para cuándo estará el Street Fighter para Mega?
2) ¿Qué es mejor: un Sega CD, un Mega CD o un Turbo Dúo de NEC?
3) ¿Por qué la revista no puede ser quincenal?
Quisiera que la revista tenga una sección trucos, con una o dos páginas con trucos variados.
OK, gracias por todo su tiempo. ¡Hasta la próxima, banda gamemaníaca! Game Over
PD. Sé que la carta es un poco larga, pero no me enojo si la cortan un poco.
PD2: Por favor, pasen mi carta, pues es la 3ª que mando.
ACTION GAMES ES LO SUPERMEJOR.

Gustavo Fernández Briozzo
Wilde

nemaníacas

Queridos amigos de Action Games:
Me llamo Alexis Lemos y vivo en la ciudad de Mendoza.
Soy un gamemaníaco que lee sus revistas desde la Nº 1 de Action Games. Tengo la veterana de Nintendo y 28 juegos.
Tengo unos trucos que creo que les van a gustar mucho, son para Nintendo y Family Game.
Tom y Jerry: en la presentación del juego (cuando salen Tom y Jerry) pulsar: →, →, ↑, ←, ↑, →, ↓, B, A, Select, Start y Start.
Tendrás todos los Jerrys que quieras.
Batman 1: para que el hombre murciélago termine su misión los códigos son:
EXGOTO: los enemigos quedarán congelados al dispararles.
PPPPPP: las máquinas van muy despacio.
SOPEZA: sirve para matar con un solo disparo a Dirk.
BATTLETOADS: para recargar los 5 corazones pulsar: ↑ y Start a la vez, luego pulsa Start de nuevo y volverás a jugar. (el último Start sirve para sacar el pause).
PROBOTECTOR: 30 vidas: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A y Start.
GREMMLINS 2: para llegar al final con Gizmo, poner la siguiente clave: NXRD.
CAPITAN PLANETA: los passwords son los siguientes: 763754 y 955783.
GOAL: password final: FTXAREZC.
Jackie Chan: para conseguir 99 continuaciones, cuando pierdas y la máquina te pregunte si querés seguir jugando sólo pulsá: ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↓, B, A y Start (en el pad 1) y en el pad 2, B para que aumenten las continuaciones.
PICAPIEDRAS: para tener 3 vidas y 3 corazones sólo debés pulsar ↑ y Start a la vez y Pedro Picapiedras cumplirá su misión de rescate.
GOONIES 2: para usar los 6 goonies y casi todos sus utensillos, acá hay un par de passwords:
X4GN"4X'!6M'↓XO'G"?? y 4!6MO↓I.
DREAM MASTER: para elegir cualquier sueño del juego esperaremos hasta que salga la pantalla del título y después pulsar: ↑, Select, ←, →, A, A y B y después podemos elegirlo pulsando ↓ y A para empezar a jugar.
Queridos amigos de Action Games, también les quería decir que, por favor, pongan posters en la revista y que para mí es la mejor revista de videojuegos que hay, pasando a las gallegadas.
AGUANTE ACTION GAMES

Alexis Sebastián Lemos
Mendoza

Action Games:
Primero quiero felicitarlos por la revista, que es genial.
Quiero mandar trucos de Star Wars.
En la cueva de Ben Kenobi hay un pasadizo 2 pisos antes que el exit en la pared de la izquierda, está el pasadizo de color marrón.
También hay otro pasadizo en la cueva donde te empiezan a caer rocas. También 2 pisos antes que el exit en la pared de la izquierda. El pasadizo es de color negro.
En la parte final Star Wars sobrevolando en la estrella de la muerte tratá de ir por el lado derecho porque tenés menos obstáculos.
Por favor, si tienen más trucos, mándenlos.
Quiero hacer una pregunta, ¿cuánto vale un Super Nintendo en EE. UU.?
Hasta la próxima carta, ¡suerte!

Carlos A. Ullua
Castelar

Felicitaciones por realizar el "Club Action Games", que tengan mucho éxito.
Porque ustedes son la cara del videogame.

Santiago Vanina
Santa Fe

Estimados amigos de Action Games:
Me llamo Néstor López, tengo 12 años y vivo en Santa Rosa, La Pampa.
Esta revista, sin duda, es la mejor del país.
Bueno, basta de cortesías y vamos a los trucos.
Son para Family.
Batman Returns: password para pantalla 4-2: estrella 95Y- o D-XD47-D9.
Street Fighter 2010: dos formas para cambiar de stage: en la pantalla de presentación apretá Select o cuando una pantalla se vuelva difícil con el joystick, dos presiones al direccional hacia la derecha.
Over Horizon: para entrar en el sound test de este juego hacé lo siguiente: apretá arriba Start y Select. Después poné Reset en la consola.
Trucos para Nintendo.
Super Castlevania 4: llegá al escenario 3-1, caminá a la derecha y comenzarás a descender a otro área, mientras bajás, verás una columna de ladrillos, golpeala con el látigo y vas a ver un montón de candelabros, golpealos para obtener puntos.
Cordialmente, se despide:
P.D.: Les mando la credencial que salió en el número 16 para hacerme socio de su club.

Néstor López
Santa Rosa - La Pampa

Queridos amigos de Action Games:
La revista está muy buena, no; muy buena, no; "excelente". Me llamo Miguel Angel Diana, tengo 13 años, una PC y un Family Game, les mando trucos de PC:
Indiana Jones 3: cuando estés en el castillo, andá al hall y al guardia gordo decile que vendés cazadoras de cuero como la que llevás puesta, te dirá ¿a cuánto están?, cobrale 15 marcos, antes de eso te preguntará ¿cómo llegaste hasta allí?, decile que venís a interrogar al prisionero y después decile que reemplazás a un tipo (no me acuerdo el nombre), te dirá ¿no se había muerto en el lío de la cruzada?, y dile, ¿estás filtrando información? y te dejará pasar.
Andá al guardarropas y agarrá el traje de mucamo, salí de la pieza y subí las escaleras y, en la primera pieza ponete la ropa de mucamo.
Seguí el pasillo y dale el cuadro de la casa de Henri al primer guardia que encuentres, habrá una sección animada. Lo demás está en las Action Games Nº 5 y 6.
Me despido muy atentamente.
PD: no es que sea presumido, pero tengo 60

DESAFIO

Desafiamos a todos los gamemaníacos a responder las dudas de los lectores que nos escribieron. En los párrafos de color rojo de esta sección están señaladas sus dificultades. Entre todos los que respondan se sortearán remeras de ACTION GAMES.
Bueno, si sabés la respuesta lo único que te queda es escribirnos. Te damos la dirección:

DESAFIO - ACTION GAMES
Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4
(1029) Buenos Aires

Cartas



juegos distintos para PC (please) pongan más publicidad de PC, publiquen mi carta (gracias).

Miguel Angel Diana
Buenos Aires

Queridos amigos de la genial revista Action Games:
Les escribo para darles trucos del juego Robin Hood y para pedirles trucos del mismo:
En la primera pantalla, cuando pases al guardia y no tengas salida, apretá Start y cuando aparezcan las opciones, elegí la cuarta opción y aparecerá el pasaje secreto que te nombró Azeem. Estate bien cerca de la pared y abajo. ¡Ah!, cuando mates al guardia, sin moverte, repetí la operación anterior, así te dará una antorcha y el pasaje secreto quedará iluminado. Luego, un poco antes de la salida, las tres se harán pequeñas y empezarán a pelear; vos sólo controlás a Robin. Si sales victorioso Peter se irá y te dará un anillo muy importante, que te servirá para rescatar a su hermana más adelante. Bueno, no les doy más trucos porque sino la carta se hace larga.
Mi sueño es tener un Super NES, y ¿dónde se puede conseguir, aquí en Mar del Plata? ¿Y el Megadrive? ¿Y los juegos de Nintendo?
Saludos a toda la barra de parte de

Diego Pasten
Mar del Plata

Respuestas a los Desafios

Respuesta para Matías Diez

Amigos de Action Games:
Somos un grupito de tres gamemaníacos y recientemente hemos comprado la súper revista Action Games Nº 17, lo cual nos parece muy completo sobre la información de games, desgraciadamente no podemos conseguir los números anteriores. Los tres tenemos Family game y estamos conformes. Quisiéramos que pasen más información sobre family games.
Nuestros nombres son: Marcelo D' Ercoli, Sebastián Zanella y Cristian Volonté.
Le respondemos el desafío de la Flia. Addams: para rescatar a la primera integrante desde la izquierda que tiene forma de campana que es Morticia debés recolectar $1.000.000 y lo podés agarrar en las pistas que recorrés o en el desván, hay una especie de ropero, te le subís arriba y accioná la palanca para ↓ y entrarás a una especie de bonus y también en el baño con el balde debes llenarlo con la lluvia e irás a la estufa prendida y te le pondrás enfrente, se apagará y accionarás la palanca hacia ↑.
Los juegos que terminamos son: Bomberman, Adventures, Mario Bross. 3, Mario Bross. 2, F1 sensaciones, Picapiedras, Rali, Buble 1 y 2, Jujú, Olimpiadas, Felix, Patán, Tetris, Adventure Island 1, 2 y 3, Street Fighter 1, 2 y 3, Familia Addams, Battle City, Double Dragon 2 y 3, chip y Dale, Tortugas Ninjas 1 y 2, Monster, Star Force, Galaxión, Galaga, Calc-manía, Pac-landia, Pac-Man, Hombre Araña, Krusti, Final Fighter Junior, Road Fighter, Macross, Tetris 3 más bobles, Indiana Jones, Soccer 1 y 2, Goal 1 y 2, Duk Tales, Contra 1 y 2, Duch Uart, Punch 2, Joe y Mac, Tennis, Donkey Kong 1, 2 y 3, Golf, Baseball, Mikey Mouse, The Legend of Zelda, Megaman, Tom and Jerry, Metroid, Kid Icarus, Zelda II, R.C. Pro. Am., Batman, etc. y más juegos que no recordamos, todos ellos de Family Game.
Si nos pueden responder este desafío nos harán un favor y agregaremos, uno más a nuestra lista de juegos terminados.
Para Battletoads de Family, no sabemos pasar el nivel 3 turbo tunel, dígannos si hay algún truco.
Quisiéramos preguntar más pero creemos que esta carta es demasiado larga. Sigan así.
P.D.: Perdón por la ortografía.

Marcelo D' Ercoli
Casilda - Santa Fe

Respuesta para José S. Plano

¡Hola súper megamaníacos!
Mi nombre es Pablo, tengo la respuesta al desafío de José S. Plano, de Venado Tuerto, Santa Fe:
Mirá en la Action Games Nº 16 y si no la tenés te lo paso.
Para cartucho oficial "ponja" 30 Reset: ↓, ↓ →, → y Start.
Stage Select: ↓, ←, ↓, ← y Start.
Truco (Mega) Mortal Kombat
En la pantalla de presentación cuando aparezcan un montón de letras pulsá A, B, A, C, A, B, B, si lo hiciste bien volverá a empezar todo de nuevo y cuando vuelvan a aparecer esas letras estarán rojas, apretá Start y jugá con ¡SANGRE!
P.D.: Si me gané algo en el desafío, mándenmelo a mi house, gracias. ¡Sigan así!
Perdón, esta carta la terminé de escribir en el trabajo.
Olé, olé, olé, olé, Action Games.

Pablo G. Ayala
Avellaneda - Bs. As.

Respuesta para Raúl A. Staudt

Hola, me llamo Juan Pablo Fabrissín. Esta es mi primera carta, espero que la pongan en la revista. Antes de ir al desafío de Raúl A. Staudt les mando unos trucos.
Family: Krusty Super Fun House, última fase: MENDOZA.
Gremmlins: última fase: NXRD.
Con el asunto del Desafío la respuesta es muy sencilla. Te mando dónde están ubicados los cuartos secretos:
1- En el ático, antes de llegar a la puerta hay un ropero, saltá encima y apretá ↓.
2- En el techo donde consigues el humo en la chimenea, parate al lado y apretá →.
3- En el agua al final entrá por el hueco del costado.
4- Entrá arriba a la derecha, está el cuadro del tío Cosa, al lado hay un cuadro negro, saltá y apretá ↑.
5- Agarrá el balde, andá al baño, prendé la ducha, cargalo y andá a la chimenea con fuego, apagalo y apretá B.
6- En la biblioteca, agarrá el tercer pergamino, hacelo tocar, esperá allí y cuando termine de tocar la música, se abre una puerta y allí encontrarás a Morticia, ¡ojo!, tirá de la última cuerda.
Les quiero decir que he terminado los juegos Chip y Dale, Kung Fu, Tom y Jerry, Adamms Family y muchos más (20 más).
¡Chau, genios!

Juan Pablo Fabrissín
Reconquista - Santa Fe

Respuesta para Gustavo G. Rago

Ante todo quiero felicitarlos porque la revista está buenísima, y espero que siga así siempre.
Bueno ahora a la parte solidaria.
Tengo la respuesta para el desafío de Gustavo G. Rago. Para pasar el laberinto del minotauro

nemaníacas

hacé lo siguiente:
Comenzá agarrando dos cabezas y la tercera también pero con el látigo. Después de pasar la puerta, buscá por los laberintos una gran estatua, metele un latigazo en la cabeza y se caerá. Bajá hasta donde cayó y tomá "prestado" el bastón del profesor y buscá una cadena que hay en una cascada para poder subir. Ahora, en los pasadizos encontrá una puerta que está tapada por una piedra, empujándola varias veces podrás pasar. Ahora para poder pasar al otro lado tenés que pegarle un latigazo a una piedra que está en lo alto. Ahí cuidado, deberás combatir a unos nazis. Ah, para no crepitar presioná "Ø" cada vez que enfrentes a alguno.
Cuando ya reventaste buena cantidad de nazis encontrarás una puerta de la cual sale música, *¡¡NO ENTRES!!*. Andá a la otra puerta y usá el bastón del profesor con esa piedra gigante. Luego salí por donde puedas, y cuando te pregunten por una buena música, no te equivoques en los títulos. Del otro lado también usá el bastón con la piedra y rajá a encontrar un pez y un pedazo de orichalcum en los restos del tipo.
Después buscá la sala del portón donde hay una estantería semejante a la del comienzo, ahí dejá las 3 cabezas, se abrirá el portón y encontrarás dos caminos.
Tomá primero el de arriba, agarrá una caja de oro y meté los orichalcum adentro. Revisá los recobecos hasta encontrar algo, usá el látigo y rescatarás a Sophia de la World Stone. Volvé hasta donde está el nazi que reventaste antes con la piedra, y en el centro de la maqueta hacé las combinaciones necesarias hasta que se abra la puerta, y verá la piedra señalándote por dónde ir.
Bueno espero que te sirva y me despido con un saludo grandísimo para todos los gamemaníacos y para toda la barra de Action.

Carlos D. Martínez
Capital

ATENCION ESTOS SON LOS DESAFIOS PENDIENTES

Guillermo E. Crespi - Ituzaingó
Por último quisiera saber como consigo el maletín de la aduana en el Operation Stealth.

Sergio L. San Martín - Capital
Les quiero pedir la estrategia de James Bond Jr., porque no paso la tercera fase, y el password de Lolo 3 de la 8ª y 9ª torre, please.

Pablo Parrilla - V. Constitución (S. Fe)
Quisiera que me ayudaran con el juego Ghost'n Goblins (con cualquier truco) porque no puedo pasar el nivel 2, ya que me resulta muy difícil.

Juan M. Camargo - Gral Madariaga
Con este juego es el problema que tengo con los códigos que pusieron en el top secret del número 7. Conseguí llegar al quinto caso pero no tengo las direcciones, voy a la 8ª y C, de ahí a la 9 y D y ahí pierdo y si pueden, ¿en qué lugares puedo conseguir 2 First-Aid y varios Teargas en el 5° caso? Si me ayudan desde ya gracias, de paso ahí les tiro algunos trucos.

Diego D. Amaral Franco - Quilmes
Tengo el juego PIPE-V de Family Game (aunque en la presentación dice GINMICK (!) que gané en el Top Ten de Action Games y no puedo pasar un nivel. En cada nivel de este juego hay "secretos" (ejemplo: en el primero hay un florero, en el 2° hay un reloj de arena, etc.) y al agarrarlos en el mapa general, aparecerán los enemigos con banderas rosadas en vez de blancas. Al pasar el último nivel, teniendo en el mapa todas las banderas rosadas y sin haber puesto CONTINUE, aparecerá un nivel especial, que se encuentra en una isla más pequeña, éste es el nivel que no puedo pasar. Es un nivel muy raro, ya que hay dientes gigantes, gatos que ladran, etc. Al comienzo de este nivel, este pequeño muñequito verde (Ginmick) tiene que caminar por un puente muy raro, y en un lugar del puente (antes de llegar a un gran castillo) la pantalla se pone toda negra y lo único que aparece son dos palabras: "Black Hole" (que significa hoyo negro) y de ahí no puedo salir, ya intenté "las mil y una" pero no pasa nada. Por favor, quisiera que alguien pueda responderme. Hace 7 meses que no puedo pasar esto.

Gustavo Gabriel Rago - Capital
¿Qué pasa con mi desafío? Espero que pronto se resuelva ya que no puedo pasar la parte del Cadillac negro en el Police Quest.

Jorge Amar - San Isidro
Bueno les voy a pedir que me respondan estas preguntas:
-¿Cómo terminar el juego Family Addams y si me podrían mandar la estrategia del juego Moon Crystal?

Matías A. Diez - Tandil
Alguien me puede explicar el juego Bigfoot, el de la camioneta 4x4. Pues no entiendo nada. Ni tampoco entiendo el "The Blue Marin".

RESPUESTAS DE ACTION GAMES

Para Pablo Alonso:
Por ahora pensamos que es mejor la Megadrive ya que te ofrece la posibilidad de adicionarle un Sega CD. Cuando Nintendo saque el CD, la cosa andará más pareja.
Por supuesto que haremos más sorteos y concursos.

Para Gustavo F. Briozzo:
1- Ya existe pero para la Mega japonesa.
2- Un turbo Dúo de NEC
3- Sería una gran alegría poder hacerlo, pero por ahora, tiempo al tiempo.

Para Carlos A. Ullua:
El Super NES en Estados Unidos no cuesta más de u$s 150.-

Para Diego Pasten:
Para saber todo acerca de esas máquinas dirigite a Gameland en Av. Luro 2976/Local N°8/ 2° Piso/Of. "A" , Tel/Fax: (023) 28343 de Mar del Plata.

Para Marcelo D' Ercoli:
Si te faltan números de Action Games llamá (como dice en el pie de la página) al 951-6239 de Lunes a Viernes de 10 a 13 y de 14 a 17 hs.

Con toda la onda les deseamos: Muy feliz Navidad y un '94 re-joya.

Chau

WINNERS

ESTOS SON LOS Nº1 DEL VIDEOGAME

Pablo Gastón Girge
Quilmes
Federico O. Coda Zavetta
Casilda - Santa Fe
Juan Pablo Boccardo
Córdoba
Justín Boccardo
Córdoba
Martín Vera
Catamarca
Ivan Alexis Ivanof
Vicente López
Gabriel A. Laureiro
Merlo - Buenos Aires
Daniel Cardozo Hasson
Mar del Plata
Maximiliano Bustelo
Capital
Adrián Royo
Capital
Jorge Amar
San Isidro
Mauro Albornoz
Haedo
Darío Diament
Martínez
John Mayan
Haedo
Gonzalo A. Gerona
Capital
Juan P. Diaz Orban
Capital
Germán Romanín
Lanús Oeste
Horacio R. Zon
Lanús Oeste
Daniel R. Soto
Gral. Sarmiento
Santiago Vanina
9 de Julio
Tomás Domínguez
Capital
Leandro S. Gómez
Avellaneda
Adrián I. Romero
Capital
Santiago R. Pinto Guerrico
Capital

Santiago Dev
Capital
Ricardo Bra
Capital
Adrián Gaa
Bahía Blaa
Pablo Agro
Esperanza - anta Fe
Javier Urens
Mar del Plata
Marian Mera
3 de Forero
Diego de Carlo
Capital
Sebastián Callejas
Capital
Pablo G. Castillo
Ituzaingó
Fernando A. Ferro
Ezpeleta
Rodrigo A. Lorenzo Durán
Avellaneda
Damián Bulbulián
Ituzaingó
Maximiliano Devolder
Capital
Gustavo Gabriel Rago
Capital
Luis T. Storani
Córdoba
Luciano R. Monti
Avellaneda
Israel Rog
Capital
Osvaldo Ivan Aparici
Mar del Plata
Alejandro Peinó
Capital
Leandro Suárez
Río Negro
Gabriel Granda Pstor
Quilmes
Diego D. Amaral Franco
Quilmes
Silvio Tapa
Mendoza
Gerardo Diego Germán
Capital

Javier E. Seitz
Caseros
Lucas E. Rinaldi
Haedo
Gustavo E. Lucero
Santa Fe
Fernando Cacurri
Capital
Mariano Lucero
Mendoza
Lucas Fiszman
Olivos
Federico Segovia
Capital
Javier S. Flores
Remedios de Escalada
Juan Manuel Lanza
Capital
Maximiliano Romero
Capital
Adrián G. Alvarez
Moreno
Gustavo Gabriel Rago
Capital
Diego Seoane
Capital
Eduardo Brussa
Montevideo - Uruguay
Fabricio Scrollini Méndez
Maldonado - Uruguay
Claudio Galarza
Capital
Iván Inchausti
Mar del Plata
Hernán Diego Nicoletto
Rosario - Santa Fe
Fernando Giménez Zapiola
San Isidro
Nicolás Olivero
La Plata
Juan Pablo Picasso
Capital
Sebastián Mezio
Misiones
Pablo Rodrigo Sánchez
Santa Cruz
Federico Apabloza
Neuquén

José S. Plano
Santa Fe
Carlos Fernandez
Capital
Guillermo Tomoyose
Capital
Matías A. Diez
Tandil
Marcelo Garacotch
V. Alsina
Mariano Felipe Raverta
Lomas de Zamora
Gastón Defilippis
Caseros
Luciano A. Sabini
Bs. Aires
Mariano Casalini
Beccar
Jorge A. Friedman
Capital
Jorge Mansilla
Capital
Pablo Parrilla
V. Constitución - Santa Fe
Cristian A. Loza
Bs. Aires
Javier L. Zapata
S. Lorenzo - Santa Fe
Mario H. Cousté
Bs. Aires
Sergio L. San Martín
Capital
Juan Pablo Lorendeau
Salta
Diego Carrizo
Berazategui
Marcelo D' Ercoli.
Casilda - Santa Fe
Pablo G. Ayala
Avellaneda
Juán Pablo Fabrissín
Reconquista - Santa Fe
Carlos D. Martínez
Capital

Ya hay 94 Winners a los que...
LES SOBRA AGUANTE.

¿Cómo, vos no figurás?
¡Lo que te devoraste hermano!
Vencé el Desafío y anotá tu nombre en la lista de los Nº1.

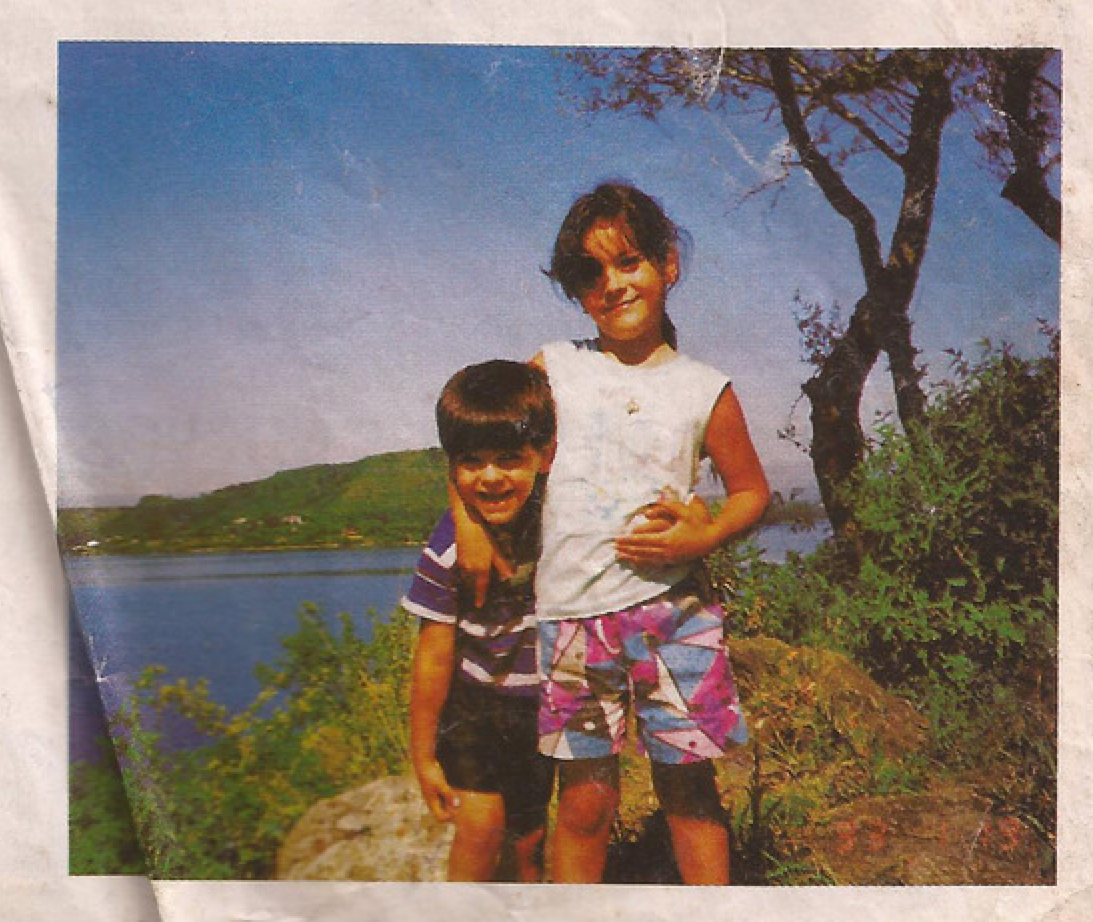
Los winners que se incorporaron este mes ganaron, todos, una remera de Action Games

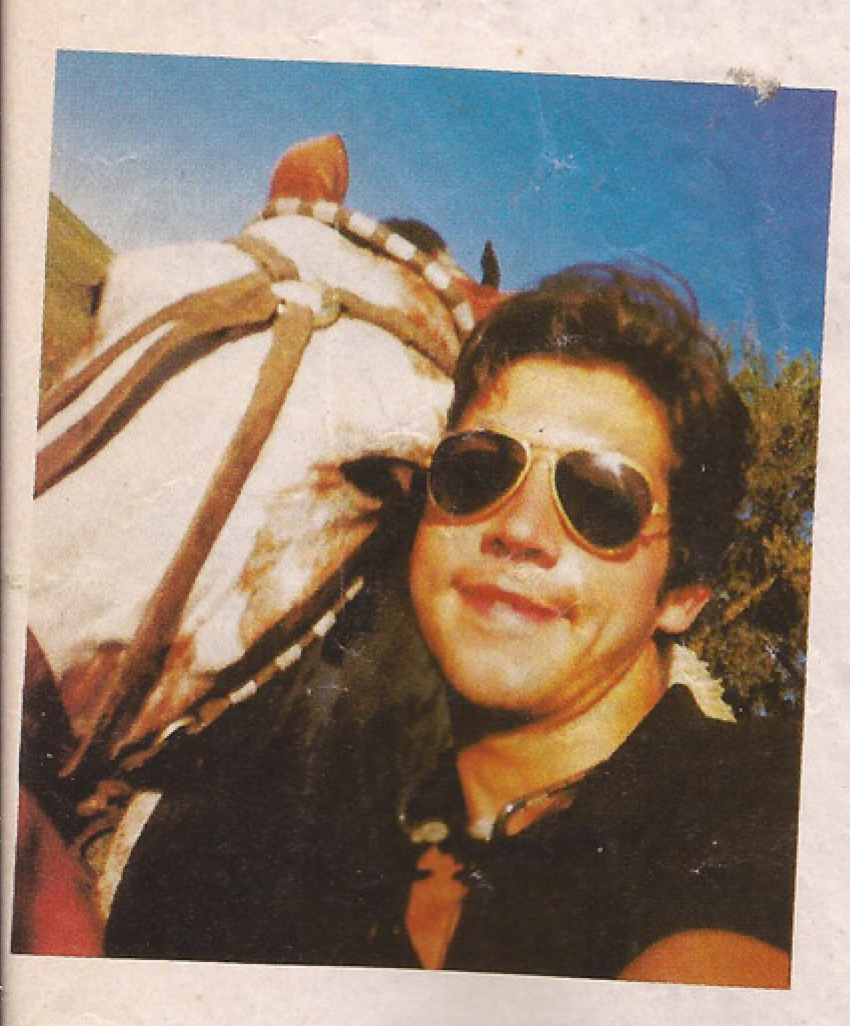
Cartelera

Honor y gratitud al gran Topo Gigio



Este mes queremos destacar a este gran personaje que durante muchos años dió vueltas por la televisión y ahora volvió a aparecer en el programa de Xuxa.
Nuestro más sincero saludo y agradecimiento a este pedacito de ternura con el que pasamos muy buenos momentos.
A la ca-mi-ta, a la ca-mi-taaa.
Gigio: Te mandamos, de re-onda, el besito de las buenas noches.





Hermanos Gamemaníacos

Somos gamemaníacos del primer número de Action. Juntos, sacamos un montón de juegos gracias a la revista. Mi primo no tuvo tanta suerte porque es un BURRO.

Pablo y el hermano - Tandil, Buenos Aires

Padre Baboso

Les mando la foto de mis hijos para que la publiquen en la cartelera. Ellos, como yo, son fanáticos gamemaníacos seguidores de Action Games y del glorioso Boca Juniors. Nos copamos jugando mucho tiempo juntos. Espero que les hayan gustado nuestros graffitis.

Horacio Vallejo y sus hijos: Diego y Mariela- Capital

LA CARTELERA ES TUYA, USALA.

Creemos que el mejor lugar donde podemos mostrar lo que se nos ocurra es esta cartelera. Mandá lo que tengas ganas (si es guita mejor) : Fotos tuyas, de tu familia, de tus amigos, de tu perro, de tu novio o novia o como le llames; fotos de tu casa, del baño o del gallinero, etc.; boletos capicua; fotocopia del boletín o del parte de amonestaciones; mensajes amistosos o amorosos (que sean breves); fotos de tus medallas; chistes; anécdotas felices o infelices (cortas); dibujos de cualquier cosa; poesías; canciones; versitos; cantitos de cancha; etc., etc.
Mandá lo que se te cante el cubo, que lo vamos a publicar.
En el sobre de tu carta poné:
CARTELERA DE ACTION - Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4 (1029) Buenos Aires

La banda de Action

market place

IMPORTADOR DIRECTO



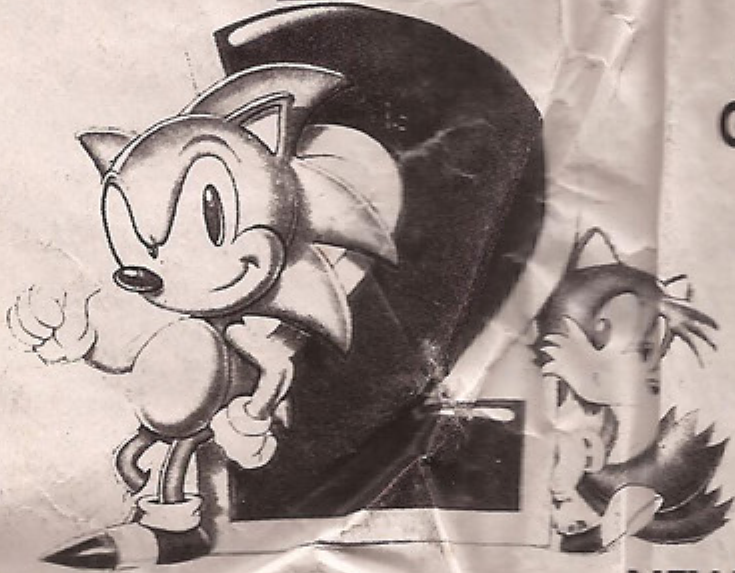
FAMILY GAME EL MEJOR PRECIO

150 MODELOS NUEVOS EN CARTUCHOS DE FAMILY GAME Y SEGA
VENTAS POR MAYOR - ENVIOS AL INTERIOR - GARANTIAS EN SERVICE PROPIO

SOLICITE LISTA DE PRECIOS

Av. MOSCONI 3478 (1419) CAP. TEL/FAX: 571-5728

JUEGOMANIA



SUPER NINTENDO
GAME BOY - SCOPE
NINTENDO
GENESIS - MEGA
MENACER
GAME GEAR
CD ROM
NEO GEO
NEW ATARI JAGUAR 64 BIT

TODA LA GAMA DE ACCESORIOS
Joysticks Inalambricos - Adaptadores

NOVEDADES SUPER NES
Final Fight 2 - Street Fighter 2 turbo - World Heroes
Art of Fighting - Mortal Kombat- Star Fox

NOVEDADES GENESIS - MEGA
Aladdin - Street Fighter Champ. Edition - Hook
Jurassic Park - Mortal Kombat - AWS Soccer

Club de Alquiler
compra
canje
GENESIS
MEGA
SUPERNES

Tomamos tus cartuchos usados como parte de pago

Tomamos su Family Usado - 1/2 cuadra Pza. Flores - Tarjetas de Crédito

Rivadavia 7055 Loc. 29 Galeria Dufau - Tel 611-9214

market place

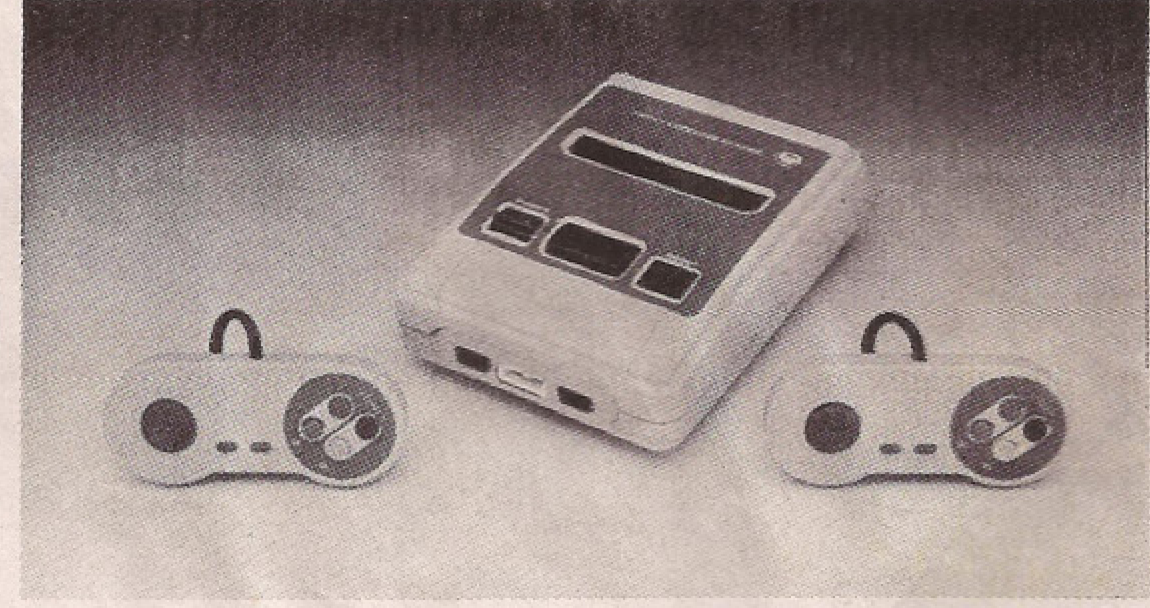


IMPORTADOR DIRECTO

VENTAS POR MAYOR Y MENOR

EN FAMILY LINEA COMPLETA DE CARTUCHOS, PISTOLAS, JOYSTICKS, ACCESORIOS Y EXHIBIDORES

GARANTIZAMOS EL MEJOR PRECIO DE PLAZA



SUPER GAME CITY

Sistema Pal N de origen con 2 joysticks turbo y eyector luminoso

BUENOS AIRES
J.E. URIBURU 417
TEL.952-8968 FAX 952-2502
953-2580
DOMINGOS ABIERTO DE 10 A 16

CORDOBA
CORRIENTES 234
TEL 22-6901
FAX 21-0227

TUCUMAN
ONDA NOVEDADES
PASAJE PADILLA 50
21-5624

DESDE CUALQUIER PARTE DEL PAIS SOLICITE LISTA DE PRECIOS

market place

City Boy

IMPORTADOR

Uruguay 191 - (1015) Capital
Tel. 46- 4861/1580 Fax. 375-2398

PRECIOS ESPECIALES A COMERCIOS

TENGA YA SU STOCK PARA LAS FIESTAS

FAMILY GAME - MEGADRIVE
GRAN SURTIDO DE JUEGOS
ACCESORIOS - JOYSTICK
EXHIBIDORES - BOX
AURICULARES
RELOJES PULSERA

ENVIOS AL INTERIOR

market place



BULLS vs BLAZERS
CONTROL SET
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
CHALLENGE SET
THE SYSTEM THAT SET THE STANDARD!
MARIO PAINT
LETHAL WEAPON
GAME BOY
FINAL FANTASY
GAME GEAR
Revenge of Drancon
SEGA GENESIS VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM
LEADER OF THE 16-BIT REVOLUTION
SONIC 2
SONIC THE HEDGEHOG
World of Illusion
HIGH INTENSITY CD-ROM
SEGA CD
FREE
LOOM
NEC
CYBORG JUSTICE
CHAKAN
MENACER
FOR SEGA GE
LEADER OF THE 16-BIT VIDEO REVOLUTION
ARIEL THE LITTLE MERMAID
SEGA
CORE SYSTEM
GAME CARTRIDGE NOT INCLUDED
JESTER
NEO GEO
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM
ART OF FIGHTING
102 MEGS
TURBO GRAFX 16
BIT
ARGENTINA